Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTER

NR 9-10/2008

6,90 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE GRY

- HIT! CAR JACKER 2 POLSKA WERSJA
- HIT! MYTH MAKERS: TRIXIE IN TOYLAND
- PLUS! 5 MINI GIER



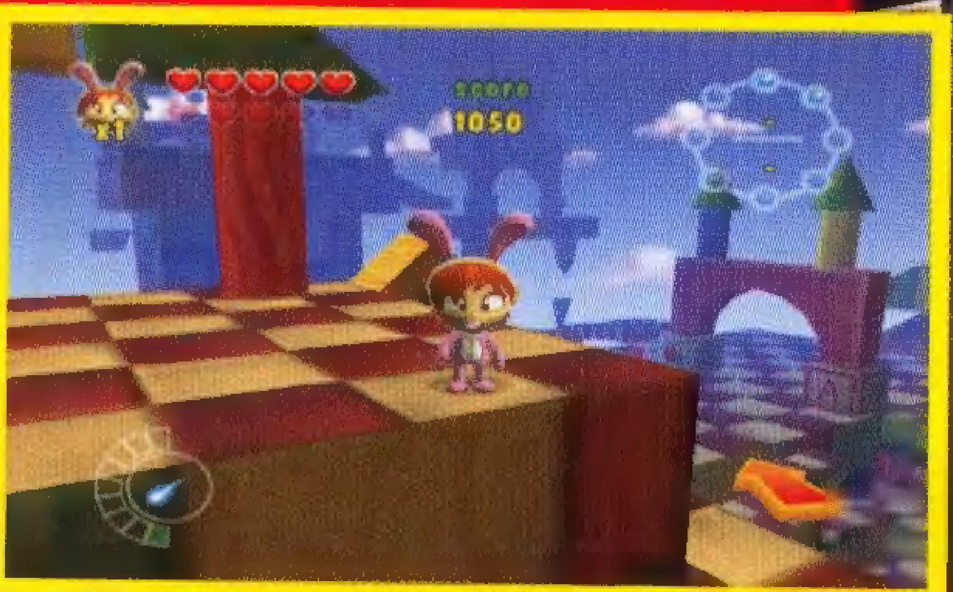


2 PEŁNE WERSJE

GRA # 1
CAR JACKER 2
UDANY KLON GTA: ZOSTAŃ KRÓLEM PODZIEMIA!



GRA # 2
MYTH MAKERS: TRIXIE IN TOYLAND
PLATFORMÓWKA, W KTÓREJ ZAKOCHA SIĘ KAŻDE DZIECKO!

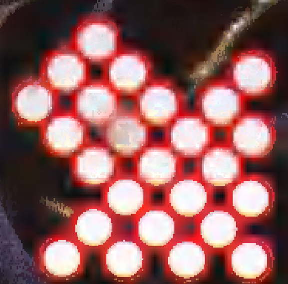


DODATKOWO
5 MINI GIER
ZAK AND JACK IN SHOWDOWN AT MONSTERTOWN / ASTRO FURY / HYPERSPACE INVADER / THE TREASURES OF MONTEZUMA / DIG MCDUG



PO PROSTU LEPSZY S.T.A.L.K.E.R!

PROLOG S.T.A.L.K.E.R. CZYSTE NIEBO



DANTE POWRACA W ŚWIETNEJ FORMIE!

DEVIL MAY CRY 4



KLASYCZNY HACK&SLASH W ŚWIECIE SF!

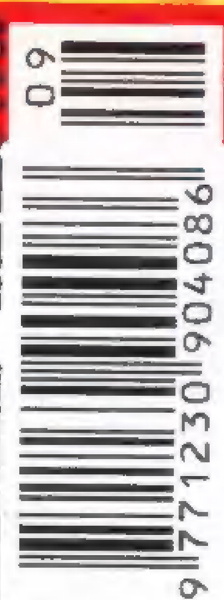
SPACE SIEGE

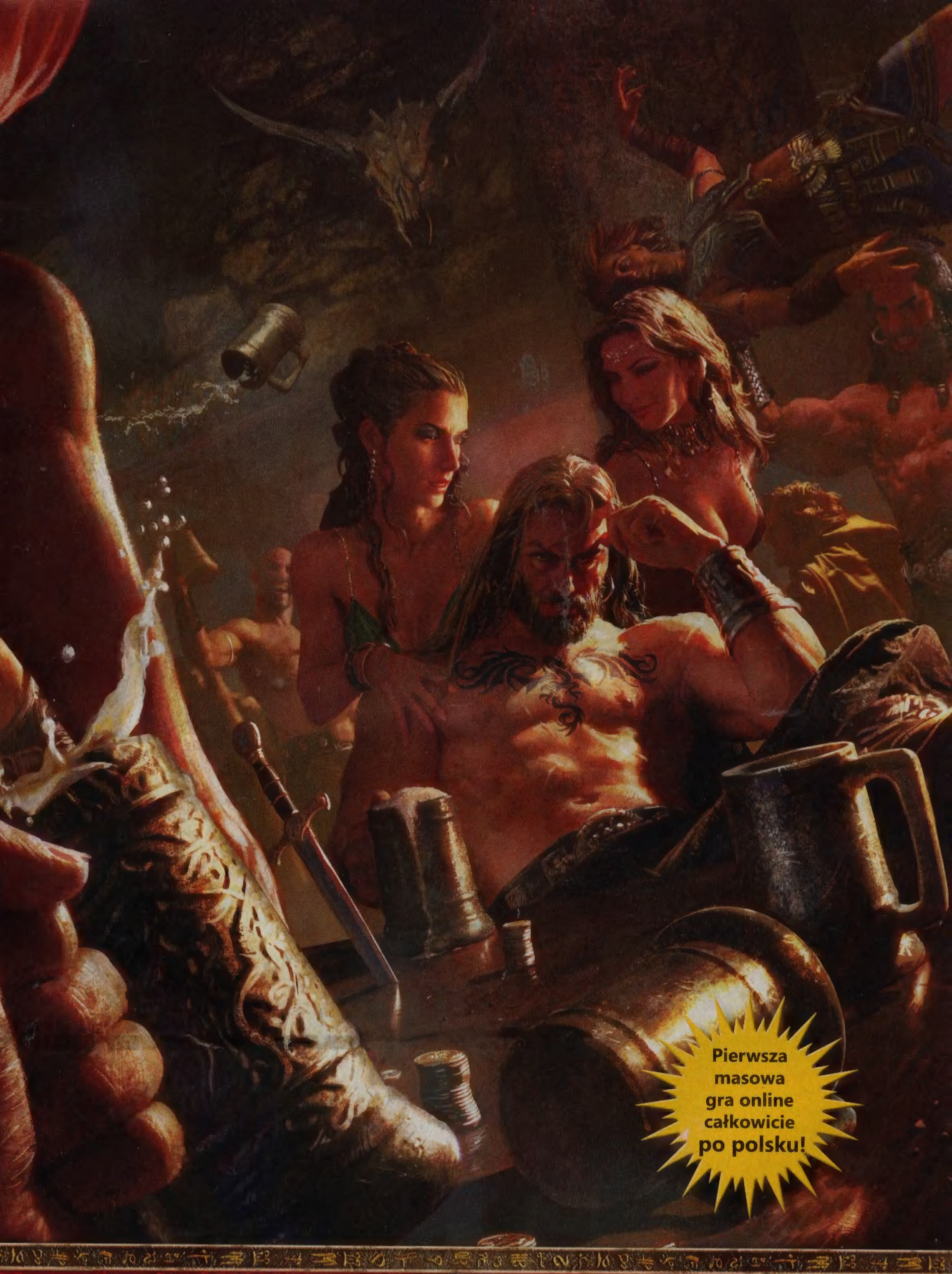
PLUS!

WWW.TWOJEGRY.COM.PL

POZOSTAŁE RECENZJE ■ LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES ■ ALONE IN THE DARK ■ RACE DRIVER GRID ■ SPACE SIEGE ■ WALL-E ■ WARHAMMER: MARK OF CHAOS - BATTLE MARCH ■ SO BLONDE: BLONDYNKA W OPAŁACH ■ DARKNESS WITHIN: IN PURSUIT OF LOATH NOLDER ■ OPOWIEŚCI Z NARNII: KSIĄŻĘ KASPIAN ■ DRACULA: POCZĄTEK ■ TRACKMANIA UNITED FOREVER ■ THE INCREDIBLE HULK ■ KONIE I KUCYKI: NAJLEPSI PRZYJACIELE ■ KUNG FU PANDA ■ BLEFUJ NOWOŚCI: DIABLO III ■ WOLFENSTEIN ■ CALL OF DUTY: WORLD AT WAR ■ THE LAST REMNANT ■ DEAD SPACE

INDEX 324329 • ISSN 1230-9044




Pierwsza
masowa
gra online
całkowicie
po polsku!

SPIS TREŚCI

WITAMY W GK! 9-10/2008 **WRZESIEŃ-PAŹDZIERNIK**

PŁYTA CD

RECENZJE

NASZE GWIAZDY



PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części) Deus Ex, Half-Life
Ostatnio Grane: Kug Fu Panda, So Blonde, Wall-E, Alone in the Dark



MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: HL 2, Warhammer 40.000 Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
Ostatnio Grane: Dracula: Początek, Puzzle Quest



LUCAS THE GREAT
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, RPG
Ulubione Gry: Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
Ostatnio Grane: Space Siege, S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo, Warhammer: Mark of Chaos - Battle March

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD; ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Lucas the Great, Hakken

KOREKTA Joanna Kułakowska

REKLAMACJE PŁYT CD jasio@cgs.com.pl; tel. (0 22) 610 21 43

DRUK Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce

PEŁNE GRY



CAR JACKER 2

PLUS!
MINI GRY
• ZAK AND JACK IN SHOWDOWN AT MONSTERTOWN
• ASTRO FURY
• HYPERSPACE INVADER
• THE TREASURES OF MONTEZUMA
• DIG MCDUG


MYTH MAKERS - TRIXIE IN TOYLAND





WERSJA POLSKA

CAR JACKER 2

Czy zwykły szofer może zostać gangsterem rządzącym całym miastem? Ależ owszem, czemu nie...

Z pewnością wielu z Was Drodzy Czytelnicy i Czytelniczki bardzo lubi gry określane mianem klonów GTA. My także należymy do tego grona i tym razem jako pełną wersję przygotowaliśmy dla Was kontynuację gry Car Jacker: namierzony i zapuszkowany.

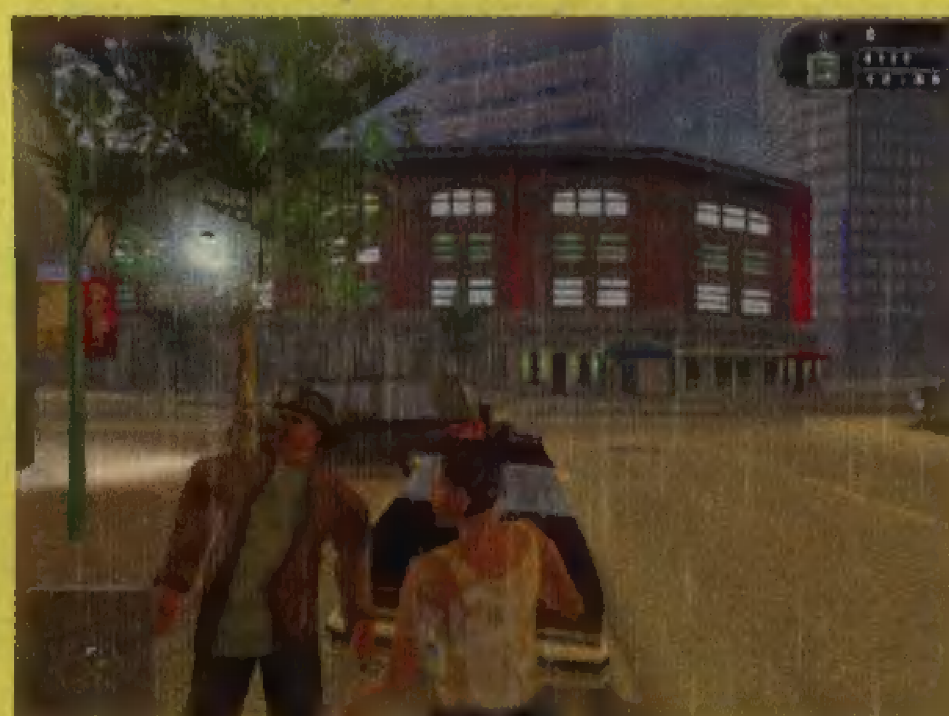
W AUCIE

W sequelu wcielamy się w człowieka na usługach mafijnej rodziny Caravaggio. Fucha szofera nie jest zbyt ambitnym zajęciem, ale jak wiadomo z innych gier, może być doskonałym punktem wyjściowym dla zawrotnej mafijnej kariery. Jednak zdobycie uznania w półświatku nie jest łatwe. Są przecież konkurencyjne gangi, a miejscowa policja potrafi być wyjątkowo irytująca. Dlatego przed wyruszeniem na miasto powinniście pamiętać o kilku rzeczach. Przejechanie na czerwonym świetle na oczach policji nie wiąże się z żadnymi konsekwencjami. Podobnie jak kolizje z innymi pojazdami. Stróże prawa zareagują, jeśli zderzymy się z ich samochodem albo w ich pobliżu potrącimy pieszego. O to ostatnie szczególnie łatwo, gdy w krótkim czasie trzeba dotrzeć do odległego miejsca w innej części miasta. Dlatego starajcie się jechać w miarę ostrożnie, bo niektórych misji nie da się ukończyć z policją na ogonie. Czas na kilka słów o tak zwanych wskaźnikach informacyjnych znajdujących się w lewym górnym rogu ekranu. Pierwszy oznaczony kolorem czerwonym to stan naszego życia. Ma on znaczenie tylko, gdy opuścimy samochód. Poniżej znajduje się żółty pasek informujący, czy jesteśmy poszukiwani przez policję. Ucieknięcie stróżom prawa to dość trudne zadanie, dlatego lepiej nie rzucać się im w oczy. Choć istnieje opcja wręczenia łapówki, czasem możemy nie mieć wystarczająco dużo pieniędzy, aby zaspokoić chciwość skorumpowanych stróżów prawa. Ponadto, maksymalne zapełnienie żółtego wskaźnika automatycznie kończy misję. Ostatni pasek pokazuje jak dużo uszkodzeń wytrzyma jeszcze prowadzony pojazd. Im więcej zniszczeń, tym z samochodu ulatuje więcej dymu. Gdy dojdziemy do końca wskaźnika, pojazd wybuchnie, a zadanie zakończy się niepowodzeniem. Pamiętajcie również o bardzo przydatnej mini-mapie ułatwiającej znalezienie właściwej drogi w tym naprawdę sporym mieście. Życzymy wszystkim miłej zabawy.

INFO

TYP GRY
Akcja

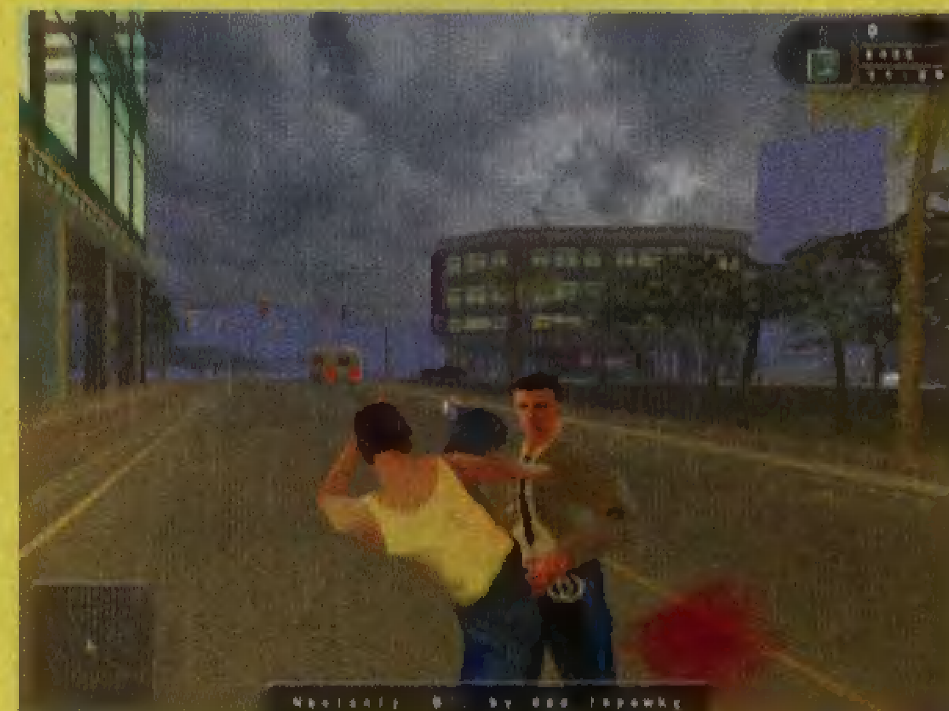
WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/ME/2000/XP/Vista





OPCJE MENU

Nowa gra – rozpoczęcie gry
Opcje – ustawienia gry
Twórcy – lista twórców gry
Wyjście – powrót do Windowsa ■





EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – wskaźniki informacyjne
2 – mini-mapa
3 – prędkościomierz
4 – zarobione pieniądze i czas na ukończenie misji

STEROWANIE
W,S,A,D – poruszanie się
Enter – przycisk akcji
Lewy Ctrl – strzał/walka wręcz
Spacja – hamulec ręczny
E – uruchomienie silnika
B – łapówka
V – zmiana kamery



M – tryb mini-mapy
I – włączenie/wyłączenie świateł
Esc – pauza



Gateway

color your world



MYTH MAKERS: TRIXIE IN TOYLAND



Sympatyczna platformówka dla młodszych użytkowników komputerów

Mała, wiecznie uśmiechnięta i nieustraszona dziewczynka Trixie trafia do miejsca, w którym chciałaby znaleźć się większość dzieci – do krainy zabawek. Jednak zamiast szczęścia i spokoju znajduje tutaj zepsute roboty strzelające rakietami oraz złośliwych clownów dybiących na jej życie.

ALICJA W KRAINIE ZABAWEK

Wszystko przez złą Penumbrę, która wykradła z krainy zabawek magiczne kule. Bohaterka postanawia je odzyskać, by w ten sposób przywrócić harmonie w dziecięcym raju. Na swojej drodze dziewczynka spotka wielu przeciwników. Będziecie mogli rozprawić się z nimi na kilka sposobów – rozwalając ich grze-



chotką, skacząc im na głowę lub strzelając do nich. Najbezpieczniej strzelać z dystansu magicznymi pociskami. Po zabiciu każdego oponenta koniecznie zbierzcie dodatkową energię. W sytuacji, gdy macie już mało życia, zamiast walczyć, po prostu uciekajcie przeciwnikom – często to najlepsze rozwiązanie. W każdej planszy trzeba odnaleźć osiem magicznych kul. Dzięki nim Trixie teleportuje się do następnego levelu. Dlatego uważnie obserwujcie strzałkę znajdującą się w prawym dolnym rogu ekranu, która pomoże zlokalizować najbliższą magiczną kulę. Gra oferuje cztery różne tryby zabawy. Zbieranie kul to tak zwany Normal Mode. Ukończenie levelu w tym trybie automatycznie odblokuje następny. W Score Pickups oprócz magicznych kul trzeba kolekcjonować także zabawki. Ich liczba zależy od wybranego poziomu trudności. W Time Attack na ukończenie levelu mamy ograniczony czas, zaś w Hidden Pickups musimy znaleźć 20 zabawek ukrytych na planszy. Jak zapewne sami szybko odkryjecie, sterowanie za pomocą klawiatury nie należy do najwygodniejszych. Oczywiście o wiele lepiej korzystać z pada, ale jeśli takowego nie posiadacie, będziecie musieli często korzystać z przycisku Page Down odpowiedzialnego za wyśrodkowanie widoku oraz z klawisza znaku zapytania, którego przytrzymanie umożliwi obracanie kamery za pomocą strzałek. To już wszystkie informacje, jakie przygotowaliśmy. Mamy nadzieję, że dzięki nim rozgrywka w Myth Makers: Trixie in Toyland będzie dla Was miłą oraz relaksującą rozrywką.

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 500 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 2000/XP

OPCJE MENU

Play Game – rozpoczęcie gry
Options – ustawienia gry
Save & Load – zapisanie i wczytanie gry
Credits – lista twórców gry ■

EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – liczba żyć
2 – liczba serduszek
3 – punktacja
4 – postęp w grze
5 – magiczna moc
6 – strzałka do najbliższej magicznej kuli



STEROWANIE
Strzałki – poruszanie się
? – zmiana kamery
Page Down – wyśrodkowanie kamery
Ctrl – strzał
Enter – skok
Backspace – atak
End/Del – zmiana celów
Esc – pauza



ZAK AND JACK IN SHOWDOWN AT MONSTERTOWN



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 300 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/2000/XP/Vista

Pod tym wyjątkowo długim tytułem kryje się fajna i relaksująca zręcznościówka. Jest to typowy celowniczek. Wasze zadanie polega na przetrzebieniu chmary potworów atakujących wioskę Zaka i Jack'a. Odwaga głównych bohaterów jest ogromna, bo do obrony domu stanęli dysponując dość archaiczną technologią. Podczas gdy jeden z nich strzela, drugi, pedałując, unosi i obniża platformę z bronią... W trakcie walki starajcie się kolekcjonować przedmioty otoczone zielonym kółkiem (bonusy) i unikać obramowanych czerwienią. Musicie również zabić wszystkich przeciwników, nim dolecą do końca planszy. W przeciwnym razie za każdego stracicie kilka punktów życia. Czas zabawy wynosi okrągłą godzinę. ■

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

ASTRO FURY

Astro Fury nawiązuje do klasycznych kosmicznych strzelanek, w jakie dawno, dawno temu zagrywaliśmy się na automatach.

STEROWANIE

Myszka – poruszanie się
LMB – strzał ze zwykłej broni
RMB – użycie specjalnej broni
Kółko – wybór specjalnej broni





Główną atrakcję gry stanowi zatrzęsienie atakujących nas przeciwników. By nie dać się ustrzelić, trzeba mieć naprawdę świetny refleks. Aby ułatwić zabawę, twórcy oddali do naszej dyspozycji kilkanaście broni masowego rażenia, które mogą zniszczyć naraz większość oponentów na planszy. W sumie nieskomplikowana i wciągająca rozrywka. Tradycyjnie już: na testowanie wersji shareware macie 60 minut. ■

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

HYPERSPACE INVADER

Kolejna kosmiczna strzelanka w naszym zestawie. Jednak zupełnie inna od opisanej powyżej. Tutaj nie stoimy w miejscu, ale lecimy do przodu. Poza tym grafika jest trójwymiarowa, a dzięki opcji zmiany kamery można obserwować akcję z wielu różnych widoków. Ponadto zabawę umila klimatyczna muzyka techno. Do wyboru są trzy poziomy trudności. Każdy zestrzelony wróg zostawia pakiet punktów do zebrania, zaś rozwalenie trochę mocniejszych przeciwników zaowocuje możliwością zdobycia specjalnej broni. Będą to albo rakiety, albo ulepszenia podstawowej broni, jaką stanowią laserowe działka. Na kosmiczne pojedynki możecie poświęcić godzinę. ■



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 400 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista



STEROWANIE

Strzałki – sterowanie statkiem
Prawy Ctrl – strzał
Prawy Shift – alternatywna broń
Backspace – zmiana rakiet
Insert – zmiana broni
C – zmiana kamery

THE TREASURES OF MONTEZUMA

Na pierwszy rzut oka to zwykłe kulki, trzeba ustawiać obok siebie minimum trzy klocki tego samego koloru. Jednakże to tylko pozory. Niniejsza wersja shareware jest naprawdę rozbudowana. Chodzi o to, by niszcząc kolorowe kryształy, zebrać określoną liczbę klejnotów. Na wykonanie zadania przeznaczono ograniczoną liczbę sekund. Zdążyć przed czasem pomoże kilkanaście ułatwień, za które płacimy specjalnymi gwiazdkami, przyznawanymi za ukończenie levelu. Jeśli mimo to się zatniecie, skorzystajcie z przetasowania klocków lub podpowiedzi (obie możliwości znajdują się po lewej stronie, koło punktacji). Będąc w trakcie przechodzenia planszy, możecie wybrać opcję zapisania stanu gry i wyjść. Gdy ją wznowicie, nie zaczniecie planszy od początku, lecz dokładnie od tego momentu, w którym przerwaliście zabawę. Skarby Montezumy zdobywacie przez 60 minut.

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.



INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 400 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP



DIG MCDUG

W tej współczesnej odmianie PacMana, kopiąc tunele, trzeba zebrać wszystkie kryształki na planszy. Zadanie utrudniają potwory, z którymi zetknięcie się oznacza natychmiastową śmierć. Wyjątek stanowią sytuacje, gdy żarłoczna koparka, którą sterujemy, zje wisienki. Wtedy porusza się dwa razy szybciej i może konsumować wrogów. Oprócz unikania oponentów i kolekcjonowania kryształów próbujcie rozsupływać worki ze złotem i zbierać ich zawartość – w ten sposób powiększycie zdobycz punktową. Uwaga, na złoto polują również przeciwnicy! Ten fakt da się wykorzystać do ich eliminowania – wystarczy zrzucić potworowi worek na głowę. Zamiast poziomu trudności otrzymujemy do wyboru trzy prędkości, z jaką poruszają się wrogowie. Ograniczenie czasowe pozwala grać przez jedną godzinę. ■



INFO

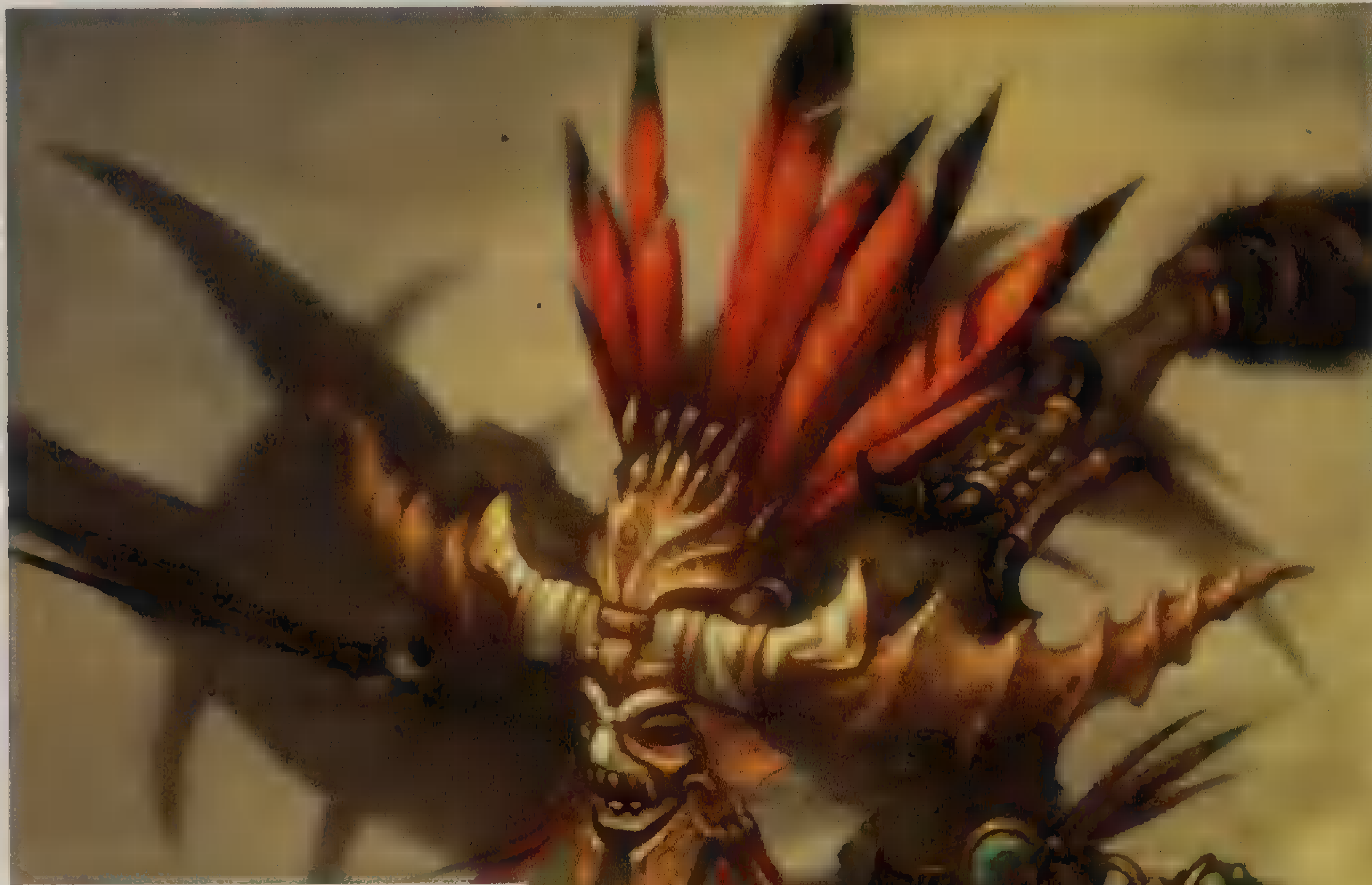
TYP GRY
Zręcznościowa

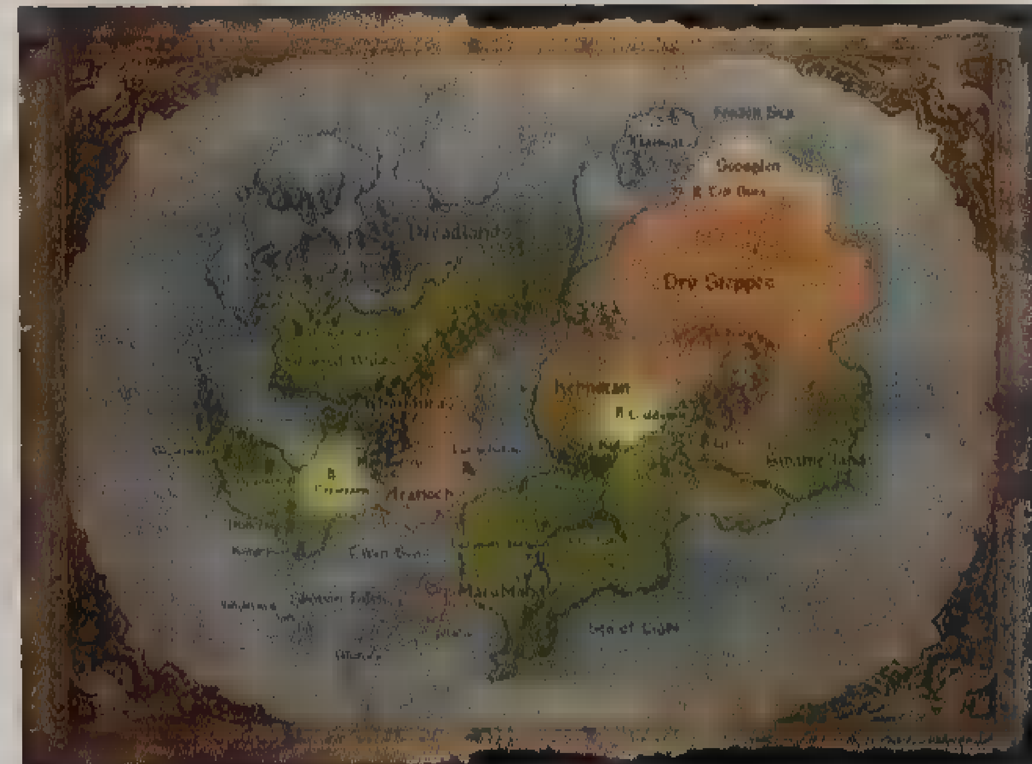
WYMAGANIA
PII 400 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Strzałki – poruszanie się
Spacja – strzał

PREMIERA 2009 **PRODUCENT** BLIZZARD ENTERTAINMENT **WYDAWCA** ACTIVISION BLIZZARD









DIABLO III

All praises to Diablo – lord of terror and survivor of the dark exile – ech, ile to już lat minęło, odkąd usłyszeliśmy te słowa...

Ponad dekada, bo pierwszy Diablo ukazał się w 1997 roku. Trzy lata później na półki sklepowe powędrowała część druga. Osiem lat przerwy... a w międzyczasie z Blizzarda odszedł Bill Roper, ojciec Diablo. Nic więc dziwnego, że na informację o wskrzeszeniu serii zareagowano po części entuzjastycznie, po części zaś sceptycznie. Jednakże oglądając screenshoty i analizując obszerny materiał filmowy, ukazujący gameplay, należy być raczej dobrej myśli. Co prawda kolorystyka nieco za bardzo przypomina pastelowy World of Warcraft, ale fani serii już ruszyli z ofensywą i wystosowali petycję o „umrocznienie" grafiki. Na dzień dzisiejszy wiadomo, że gra (powstająca w tajemnicy od trzech lat) powinna pojawić się pod koniec przyszłego roku. Znając ekipę Blizzarda, lepiej wziąć na to poprawkę, albowiem dotąd nie udało im się nic wydać bez poślizgu, lecz oficjalnie mówi się, iż w półtora roku ukończą projekt.

Co nas czeka w nowym Diablo? Przede wszystkim rewolucja technologiczna. Gra przechodzi w środowisko 3D, choć domyślny rzut kamery pozostanie taki, do jakiego się przyzwyczailiśmy. Najciekawiej prezentuje się kwestia fizyki i interaktywności otoczenia. Duża część elementów będzie podatna na zniszczenie i łatwa do wykorzystania jako dodatkowa broń. Odpowiednie zdolności postaci sprawią, że solidnym murem da się poważnie przerzedzić hordy „niemilców", po prostu go na nich zwalając. Ukazane dotąd podziemia wyglądają malowniczo, nieco gorzej jest z otwartymi przestrzeniami – jakoś nie rzucają na kolana, ale w sumie Blizzard ma jeszcze czas na poprawki.

Wiadomo już, że w grze pojawi się pięć klas postaci do wyboru, każda z nich w swej męskiej i damskiej wersji. Póki co ujawniono dwie z nich: Barbarzyńcę i Czarownika (Witch Doctor) – jako pokazowe modele wystąpili faceci, kobit na razie nie pokazano. Taki dobór klas sprawił, iż Blizzard mógł się pochwalić dwoma zupełnie różnymi sposobami rozgrywki, przygotowywanymi dla nas w Diablo III. Z jednej strony brutalna siła, z drugiej zaś magia i uroki (coś zbliżonego do Nekromanty z drugiej odsłony cyklu). Przyjrzyjmy się może dokładniej temu, co owe klasy oferują.





Barbarzyńca (Barbarzynka) to nie postać dla osób preferujących subtelne rozwiązania. Jej cechę wyróżniającą stanowi siła – żadna inna klasa nie pozwoli na aż takie rozwinięcie tężyzny fizycznej. Choć to ideał dla osób lubiących wchodzić w bliski kontakt z wrogiem, nie należy bynajmniej sądzić, że zabawa sprowadzi się do prostej kośby poprzez łany przeciwników. Ta klasa wśród swych zdolności ma kilka ciekawych rozwiązań – może zadawać ataki na odległość w ograniczonym stopniu, potrafi też gromadnie ranić i powalać lekkomyślne potwory, podchodzące zbyt blisko. Interesująco prezentuje się również szalony wir, w którym postać przemyka poprzez szeregi nieprzyjaciela. To nie koniec... właśnie w wykonaniu Barbarzyńcy zademonstrowano zwalanie murów na wroga.

Czarownik (Czarownica) to już zupełnie inna bajka. Ta klasa nie jest nastawiona na brudzenie sobie rąk. Uroki i czary nekromantyczne załatwią sprawę bez konieczności zbliżania się do przeciwnika. Przywanie zombich i opanowanie umysłów części oponentów to jedynie przykłady tego, co nam zaoferuje ta klasa. Aby zadbać o bezpieczeństwo i higienę pracy, Czarownik (Czarownica) może nawet wystawić mur z ożywionych kości. Ogólnie już dziś widać, że jedynym tytułem, który da radę zdeklasować Diablo II, jest właśnie Diablo III... ■

PREMIERA 2009 **WYDAWCA** ACTIVISION **PRODUCENT** ID SOFTWARE / RAVEN

WOLFENSTEIN

T[illegible] jedna z najgorętszych wieści z E3 – studio Activision ogłosiło, iż trwają prace nad nową odsłoną legendarnego Wolfensteina. Dla osób, które dopiero się urodziły, mała podpowiedź – gry spod tego znaku stanowią niejako korzenie kilku gatunków.

Castle Wolfenstein ukazał się w 1981 roku, [illegible] platformówką, zawierał elementy skradankowe. Zaś wydany w 1992 roku Wolfenstein 3D to prototyp współczesnych shooterów. Siedem lat temu podjęto próbę ożywienia legendy (Return to Castle Wolfenstein). Zapowiedziana na E3 gra ma mieć po prostu tytuł Wolfenstein. Ponownie



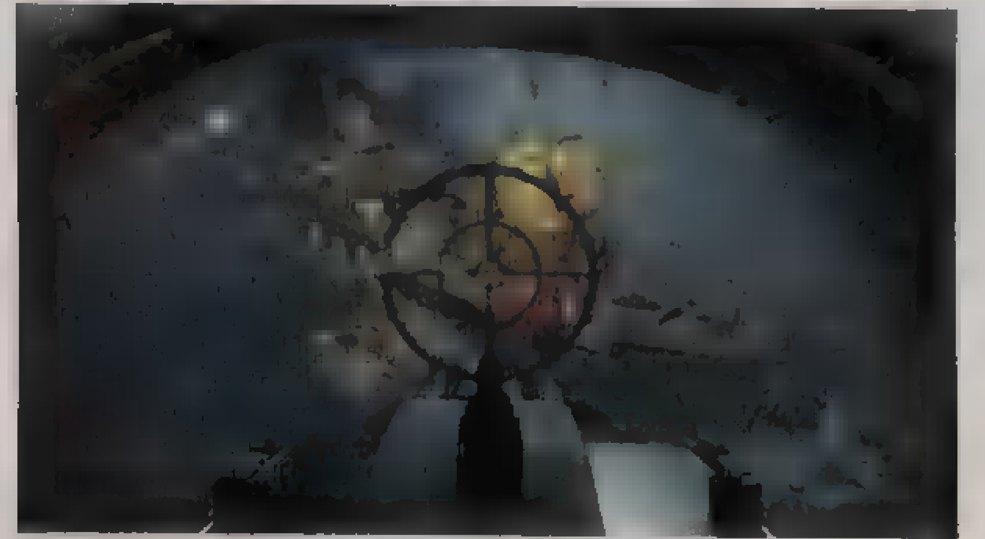


wskoczymy w buty Williama „B.J." Blazkowicza – [illegible] z początku serii – [illegible] za eliminację hordy nazistów. Element groteskowo-fantastyczny zagości ponownie. Tym razem B.J. stanie przed wyzwaniem [illegible] z [illegible] projektem Rauszy, dotyczącym portalu do innego wymiaru. Skala zagrożenia jest znaczna, ale nasz dzielny agent może liczyć na pomoc francuskiego ruchu oporu – co dla graczy potencjalnie oznacza opcję rozgrywki w trybie kooperacji.

Wizualnie projekt wygląda bardzo interesująco, stylistyka nawiązuje do filmów o Hellboyu, stworzonych w oparciu o pomysł, którego ojcem jest autor komiksowy Mike Mignola. Już same retro-futurystyczne pancerze i bronie robią spore wrażenie (ale spokojnie, będą i zwykłe zabawki z II Wojny Światowej), zaś najciekawiej zapowiada się element z alternatywnego wymiaru, do którego przejście otwierają naziści. Generalnie, jak na shootera przystało, Wolfenstein ma oferować mnóstwo możliwości dla fanów strzelanych jatek. ■

PREMIERA LISTOPAD **PRODUCENT** TREYARCH **WYDAWCA** ACTIVISION BLIZZARD

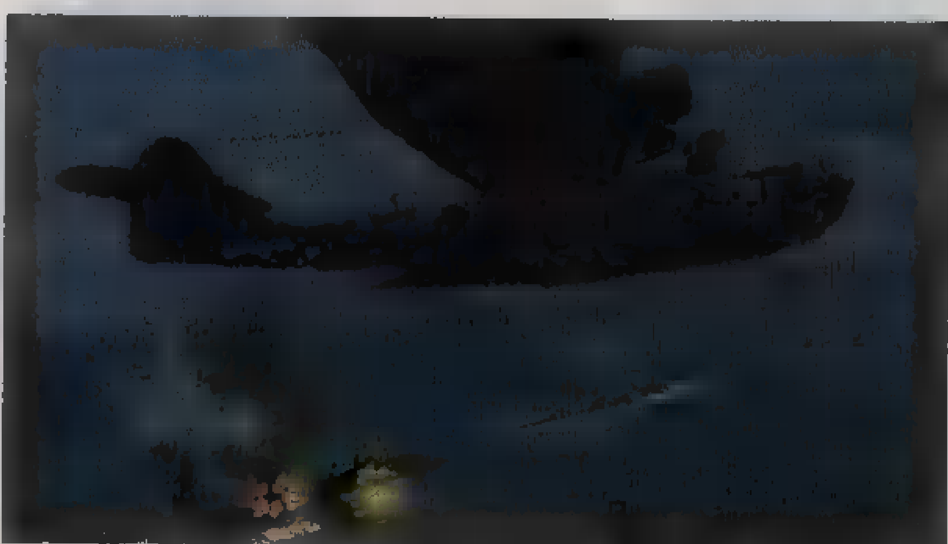
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

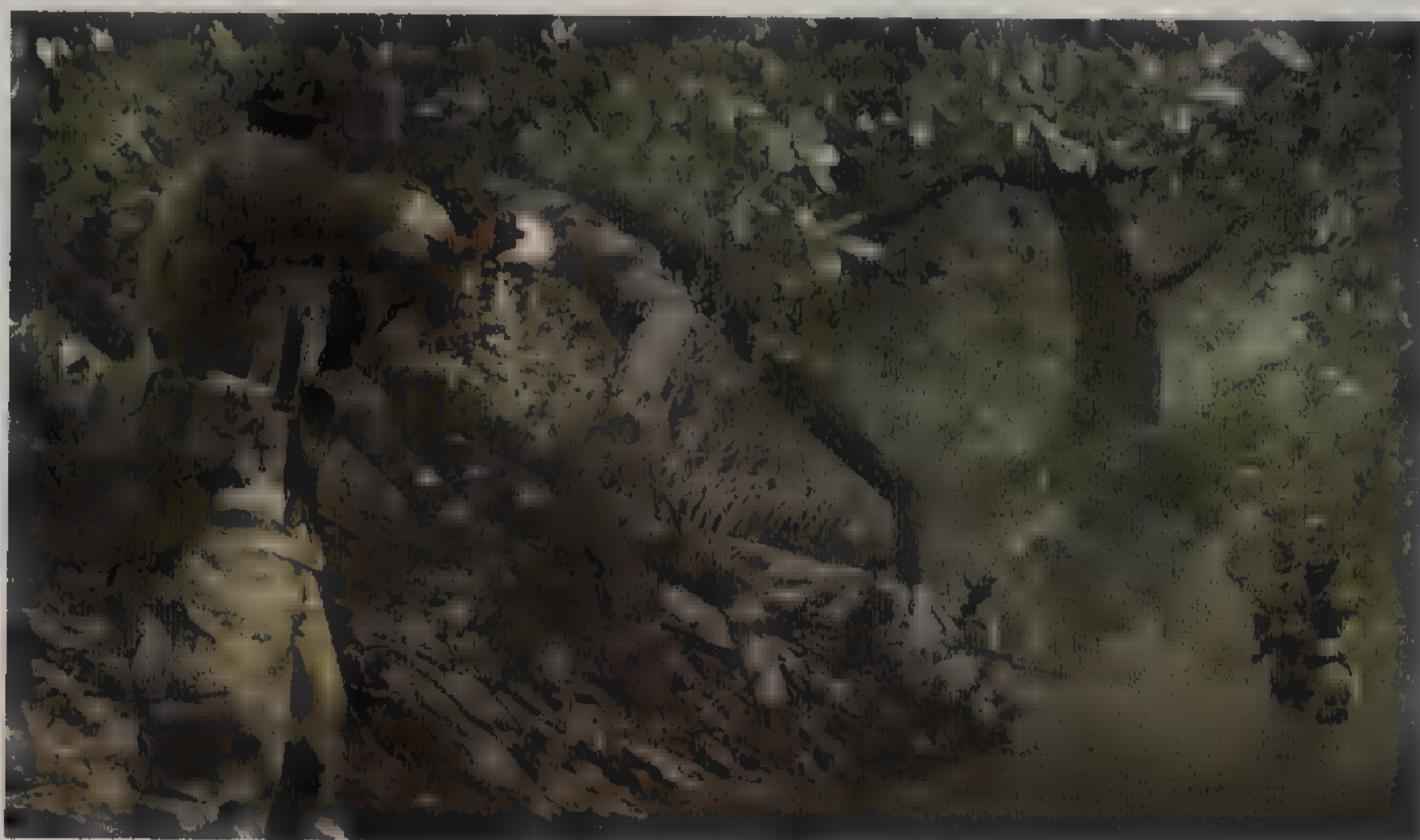


Podczas tegorocznych targów E3 można było się też nieco więcej dowiedzieć na temat niedawno ogłoszonej piątej odsłony serii Call of Duty. Z nowych informacji wynika, że pecetowcy powinni zostać uszczęśliwieni, albowiem programiści ze studia Treyarch doceniają możliwości współczesnych pieców.

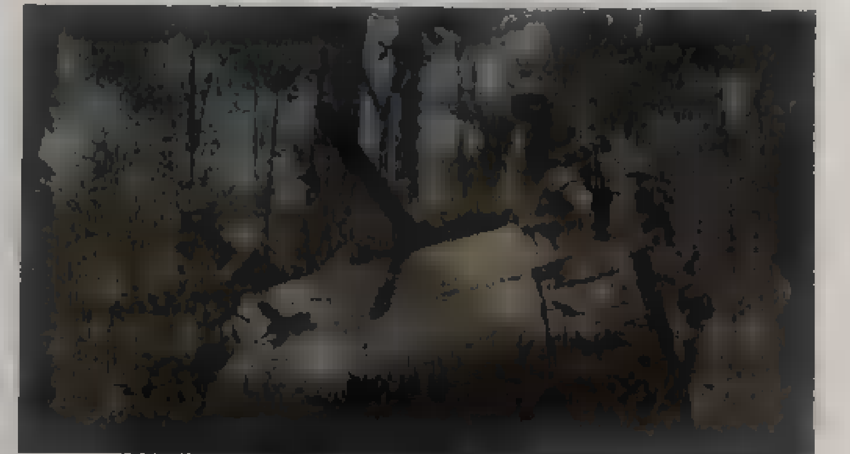


Inaczej mówiąc, mimo iż gra powstaje symultanicznie na kilka platform, to, posiadając mocne podzespoły, będziemy mogli pozwolić sobie na poczucie wyższości wobec właścicieli konsol. Piąte Call of Duty wykorzystała silnik z poprzedniej odsłony, dodatkowo poddany drobnym modyfikacjom. Twórcy aktualnie kładą nacisk na dwa elementy: rozgrywkę kooperacyjną i możliwość wspólnej zabawy dla posiadaczy różnych platform.





Call of Duty: World at War powraca do scenerii II Wojny Światowej, co zapewne ucieszy część fanów serii, a zmartwi te osoby, które przekonały się do części czwartej, osadzonej w realiach współczesnych. Odwiedzimy na pewno dwa fronty, choć być może zapowiedziane dotąd teatry walk



nie okażą się jedyne. Wiadomo, iż z armią amerykańską wybierzemy się na wakacje wśród wysp Pacyfiku. Dla podgrzania i tak ciepłej atmosfery dostaniemy do wykorzystania miotacz płomieni. To łączy się z nowym elementem – zaimplementowane zostaną technologie odpowiedzialne za realistyczne rozprzestrzenianie się ognia. Inną zapowiadaną bronią jest bazooka. Jeśli znużą nas te upały, ochłoniemy nieco w kolejnym epizodzie, dotyczącym ataku na Berlin, w którym weźmiemy udział, wbici w walonki czerwonoarmisty. Na koniec dodajmy jeszcze, że swego głosu w grze użyczy... Kiefer Sutherland. ■

PREMIERA 2009 **WYDAWCA** MICROSOFT **PRODUCENT** SQUARE ENIX

THE LAST REMNANT







Microsoft lekko skłamał: przedstawiciele firmy twierdzili, że na E3 nie przywiozą żadnej gry dla pecetowców. Tymczasem podczas swojej konferencji, wraz z ekipą ze studia Square Enix (twórcy chociażby serii Final Fantasy), ogłosili, że będąca na ukończeniu gra jRPG The Last Remnant trafi również na komputery osobiste... Takie kłamstwa można jeszcze zaakceptować.

Użytkownicy konsol wiedzą na temat The Last Remnant całkiem sporo, ale pecetowcom warto z grubsza powiedzieć, z czym to się je. Gra powstaje w oparciu o silnik Unreal Engine 3, więc o stronę wizualną możemy być spokojni. Na potrzeby The Last Remnant scenarzyści ze Square Enix stworzyli zupełnie nowy świat, który – choć nacechowany japońską specyficzną stylistyką fantasy – wyraźnie stanowi ukłon w stronę zachodnich odbiorców. Nawet jeden z dwóch bohaterów, niejaki The Conqueror, nie jest nastolatkiem, a dojrzałym facetem. Do tego skutecznym rzeźnikiem, skąpanym we krwi wrogów. Jak wiadomo, w naszej kulturze przedkładamy brutalną skuteczność nad połysk i lans... Drugi z bohaterów to osiemnastoletni Rush Sykes, któremu tajemniczy osobnik porwał siostrę. Wszystko to dzieje się w fantastycznej krainie, zaludnionej przez cztery nietypowe rasy (elfów i krasnoludów nie będzie). Wiele wątków ma zostać powiązanych z potężnymi artefaktami – w zasadzie świadomymi bytami, zdolnymi przyjąć formę zarówno broni, jak i potwora, a nawet... maszyny. Jak pecetowi gracze przyjmą to jRPG? Cóż, zobaczymy... ■

PREMIERA PAŹDZIERNIK **PRODUCENT** EA REDWOOD SHORES **WYDAWCA** ELECTRONIC ARTS

DEAD SPACE









Na E3 firma EA uściśliła datę premiery soczyście zapowiadającego się survival horroru Dead Space. Gry możemy się spodziewać po 21 października – wtedy ukaże się na świecie, więc należy liczyć się z drobnym poślizgiem na polskim rynku.

Dead Space swą stylistyką nawiązuje do... no właśnie, tu jest problem. Makabryczne kosmiczne scenerie przywodzą na myśl film "Ukryty wymiar" ("Event Horizon"), ale kojarzą się też z twórczością Clive'a Barkera. Wśród gier komputerowych od razu na myśl przychodzą System Shock i Silent Hill. Oglądając udostępnione screenshoty, trudno nie poczuć dreszczyku emocji – jest coś makabrycznie fascynującego w chorych wizjach autorów Dead Space. W grze wcielimy się w rolę inżyniera pracującego dla kosmicznej kompanii górniczej, zajmującej się głównie ekstrakcją surowców z poziomu orbitalnego, często poprzez całkowite rozbicie ciała niebieskiego. Isaac Clarke udaje się na pokład jednego z takich górniczych molochów – USG Ishimura. Okazuje się, że w pewnym sensie przekroczył bramy piekła. Na pokład statku trafił bowiem tajemniczy obcy artefakt, odmieniający ludzi psychicznie i – jak należy sądzić z obrazków – fizycznie. Czekają nas walki w próżni i w zerowej grawitacji, w dodatku tego efektu nie będzie psuł HUD z kolorowymi paskami. Wszelkie opcje wyświetlą się jako hologramy nad używanym sprzętem... ■

NOWOŚĆ

GRY TURBO 4/2008

POSZUKIWANE KURCZAKI

W Gun City wybuchło bezprawie. Wyjęci spod prawa, kurzy desperados przegonili szeryfa [redacted] miasta. W tej niegdyś przyjaznej mieścinie każdy jest narażony na niebezpieczeństwo. Przyszła pora na odwet, potrzebujemy pomocy najlepszych łowców kurczaków aby przywrócić wreszcie prawo i porządek.




7,50 zł

CARTE BLANCHE

PL

Wychowany w małomiasteczkowej rodzinie świeży absolwent szkoły humanistycznej Edgar Delacroix dopiero odkryje co wielkie miasto [redacted] dla niego w zanadrzu. Po podjęciu pracy w agencji detektywistycznej Edgar musi [redacted] się [redacted] podejrzanymi indywiduami, rozwiązywać mroczne tajemnice [redacted] narażać swoje życie [redacted] raczej nieprzyjemnych okolicznościach. [redacted] Blanche zapewnia doznania rodem [redacted] kina, dodatkowo [redacted] ostatnie zapomnianej konwencji - klasycznych hollywoodzkich filmów noir. Ponadto gra jako jedna [redacted] pierwszych oferuje panoramiczny obraz kinowy celowo ukazany w odcieniach czerni i bieli.






7,90 zł

MAX GAME EXTRA 3/2008

SZUKAJ W KIOSKU

▲ PEŁNA WERSJA: CARTE BLANCHE (PL)

▼ PEŁNA WERSJA: SZALONY KURCZAK W KRAINIE FARAONÓW

POLECAMY

CD-EK 4/2008

WYŚCIG KURCZAKÓW 3

Szybkie wyścigi, pisk opon, wszystko to w grafice 3D. z sześciu i ruszaj na tor, by zdobyć grafika oraz zabawne pos wiele




8,90 zł

TRUCKER

PL

Zasiądź za kierownicą któregoś z najczęściej spotykanych w [redacted] wozów ciężarowych i wyrusz w podróż po polskiej drodze. W grze mamy możliwość ścigania [redacted] m.in. śmieciarką, szambiarką oraz piaskarką, a także amerykańskimi [redacted]



6,90 zł

GRY PC 4/2008

SZALONY KURCZAK W KRAINIE FARAONÓW

Egipt - [redacted] Nilem starożytna kraina pełna tajemnic. Dzielny kurczak wyrusza na wyprawę mającą na celu [redacted] tych [redacted] Nasz bohater [redacted] zakamarki olbrzymich [redacted] i grobowców, stawi czoła wielu niebezpieczeństwom, by zdobyć [redacted] skarby [redacted]





7,90 zł

MEGA GRA 3/2008

▼ PEŁNE WERSJE: AIR CONFLICTS (PL), FRENCH CLASSICS GP (PL), TANK (JAVA)

AIR CONFLICTS

PL

Wciel się w pilota [redacted] II Wojny Światowej i [redacted] udział [redacted] jej największych kampaniach! Stań po stronie Lotnictwa Jej Królewskiej Mości i zdobądź panowanie [redacted] Afryce, lub po stronie Nazistów aby bombardować Wielką Brytanię. Pamiętaj tylko, [redacted] wojna toczy [redacted] dalej, [redacted] jeśli ci się nie uda...



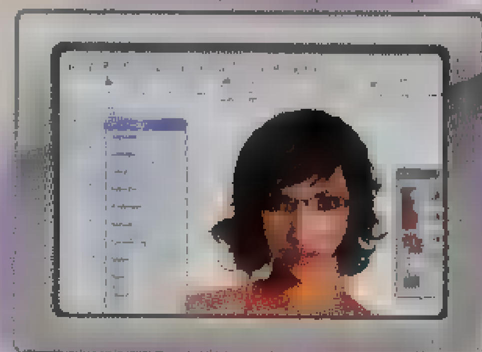

5,50 zł

POWER CD 3/2008

▲ PEŁNE WERSJE: TRUCKER, TRABI RACER

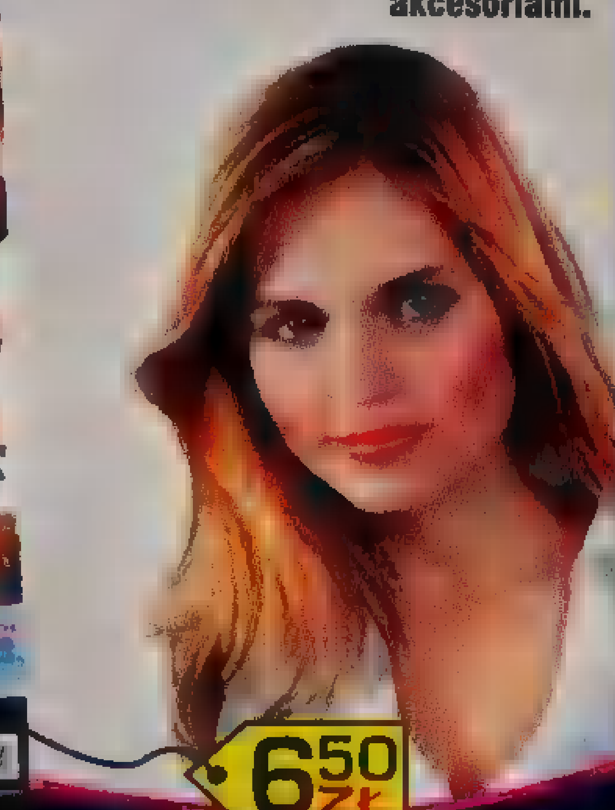
BONUS CD 4/2008

Mistrz WIZAŻU 2.0



Chcesz zmienić swój wygląd, ale obawiasz się, [redacted] nowym stylem nie będzie Ci do twarzy? Sprawdź to! Dzięki Mistrzowi Wizażu, korzystając [redacted] zdjęć [redacted] skanera lub aparatu cyfrowego zobaczysz jak będziesz wyglądać [redacted] nową fryzurą, nowym kolorem włosów, makijażem lub dodatkowymi akcesoriami.





6,50 zł

MUSIC CD 3/2008



5,50 zł

MUZYKA W KIOSKU!

DANCE ZONE 3/2008



5,00 zł

▼ PEŁNE WERSJE: DEVASTATIONZONE TROOPERS, WESTERN SHOOTER, ROCKET RACER

W grze DevastationZone Troopers wcielasz się w jednego z doświadczonych [redacted] boju żołnierzy Blue Star Alliance. Podczas pobliżu planety Ardanis otrzymujesz wezwanie o pomoc. Teraz musisz wykorzystać wszystkie bojowe umiejętności i zniszczyć hordy nieprzyjaciół i powstrzymać



5,50 zł

Zamówienia:
1. www.play.pl
3. tel. 0(prefiks)22 [redacted] 51 78
0(prefiks)22 [redacted] 51 [redacted]
0(prefiks)22 [redacted] 99
4. FAX 0(prefiks)22 713 80 77

OFERTA nr. 122

Przedstawione aktualne na dzień: 05.08

WWW.PLAY.PL

PREMIERA LISTOPAD

FIFA 09



Na specjalnym pokazie testowaliśmy Fifę 09. Zupełnie nową i o niebo lepszą od poprzedniczki. Zanosi się na wielki hit!

INFO

FIFA09

DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
EA Canada

WERSJA [illegible]
[illegible]

CENA
129,90 zł

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
PIV [illegible] GHz, 1GB [illegible]

ONLINE
Tak

Gra piłkarska obsługiwana [illegible] pomocą myszki? Fifa z rekomendowanymi wymaganiami sprzętowymi takimi jak Crysis? Nie, to nie żart! W tym roku panowie z Electronic Arts zafundowali nam prawdziwą rewolucję. Kanadyjska firma jeszcze nigdy nie była tak blisko pokonania konkurencyjnego tytułu Pro Evolution Soccer. Bo jeśli nie teraz, to kiedy?

WSKAŻ I KLIKNIJ

Na odbywającą się na stadionie warszawskiej Legii prezentację Fify 09 przylecieli nawet dziennikarze z Węgier. Powodem, dla którego tak się fatygowali, był gość specjalny, prowadzący spotkanie. Do Polski ściągnięto z drugiego końca świata (a konkretniej z Kanady) Paula Hossacka, kierownika produkcji – inaczej mówiąc: producenta – gier z serii Fifa. Już na samym wstępie usłyszeliśmy, że nowa część nie będzie konsolową grą, która przy okazji wychodzi także na peceta. Powrót serii do pecetowych źródeł gwarantuje innowacyjne i unikalne sterowanie, przystosowane do specyfiki komputerów. Tak, Fifę 09 obsłużymy również – albo nawet i wyłącznie – za pomocą myszki! W wersji uproszczonej kontrolowany zawodnik biega za kursorem w kształcie celowniczka. Piłkę podajemy lewym przyciskiem, a do bramki strzelamy prawym. Im dłużej przytrzymamy klawisz, tym strzał/podanie okaże się mocniejsze. Z kolei za pomocą scrolla nakazujemy koledze z drużyny wybiec na wskazane przez nas pole. Zastosowanie myszy pozwoliło także na swobodne zamiany zawodników. Nie będziemy już zdani na gracza stojącego najbliżej futbolówki. Teraz sami wybierzemy piłkarza, najeżdżając na niego kursorem. Kolejny element rewolucyjnego sterowania to robienie widowiskowych trików. W Black & White rzucaliśmy czary, rysując kursorem myszy odpowiednie kształty. W Fifie 09 w podobny sposób wykonuje się sztuczki z piłką! W przypadku zaawansowanego sterowania wybranego piłkarza kontrolujemy klawiszami WSAD.



Ogólnie sterowanie jest intuicyjne, zaś opcja wskazania zawodnikowi, gdzie konkretnie ma oczekiwać na podanie, rewolucyjna dla całej rozgrywki. Takiej precyzji nie uświadczymy w żadnej innej wirtualnej kopaninie. Jednak jak odczuliśmy podczas testów, nowe sterowanie wymaga sporej wprawy. Chodzi głównie o dobry refleks, bo gdy rozglądamy się po boisku i zastanawiamy, gdzie posłać piłkę, tracimy z oczu zawodnika z futbolówką. A oderwanie na dłuższą chwilę wzroku od gracza z piłką najczęściej owocuje jej stratą.

CRYSIS NA SPORTOWO

Druga rewolucyjna zmiana to oprawa graficzna. Fifa 09 nie będzie wyglądała przy wersjach na PS3 i Xbox 360 jak bardzo uboga krewna. Dzięki grafice nowej generacji hasło „fotorealizm" przestanie być tylko pustym sloganem reklamowym. Dotyczy to zwłaszcza najbardziej znanych i rozpoznawalnych piłkarzy. Aby dostrzec takie detale jak pot spływający po twarzach zawodników lub falujące źdźbła murawy, trzeba posiadać naprawdę wypasioną kartę graficzną, mocny procesor i dużo Ramu. Choć gra ruszy na słabszych komputerach, dopiero konfiguracja na poziomie tej z rekomendowanych wymagań Crysisa pozwoli w pełni docenić zmiany i – nie bójmy się tego słowa – piękno nowej Fify. Przy okazji dostaniemy również to, co w Fifie 08 tak

USZCZĘŚLIWIMY MNÓSTWO GRACZY

ROZMOWA Z PAULEM [illegible], PRODUCENTEM FIFY 09

[illegible] Paul znalazł [illegible], by [illegible] na [illegible] się od człowieka, [illegible] serii FIFA:

[illegible]: Skąd [illegible] za [illegible] myszki?
Paul [illegible]: [illegible] z całym zespołem [illegible], jak [illegible] nową [illegible], aby [illegible] od jej [illegible]. Wśród wielu różnych [illegible] się [illegible] sterowania [illegible] strzelanek.
GK: Nie obawialiście się, że nowe sterowanie będzie zbyt [illegible] graczy?
[illegible]: [illegible], bo nie ma [illegible] pomocą [illegible] pada [illegible] zbyt dobrze – tak właśnie było [illegible], że w tym [illegible] się ogromny [illegible], zwłaszcza jeśli idzie o [illegible] kontroli zawodników. Wraz z [illegible] lub samej klawiaturze.

[illegible] wywiad został za[illegible] na stronie www.[illegible].pl



polubili posiadacze konsol, a czego zabrakło na PC, czyli specjalną kamerę do kontrolowania zawodnika w trybie Be a Pro. A propos tego trybu, ulegnie on rozbudowaniu i w nowej odsłonie pokierujemy znacznie dłużej wybranym graczem. Potrwa to aż przez cztery sezony (poprzednio był tylko jeden).



MATERAZZI WALI Z BYKA

W nowej odsłonie położono duży nacisk na podniesienie realizmu zabawy – między innymi napisano od nowa algorytmy odpowiedzialne za kolizje sportowców. Aby dopieścić ten element rozgrywki, zatrudniono profesjonalnych piłkarzy oraz kaskaderów i nagrano 350 nowych animacji w technice motion capture. W Fifie 09 efekt kolizji zawodników jest obliczany na podstawie ich wzrostu oraz wagi.

Drobniutki Michael Owen odbije się od potężnie zbudowanego Drogby'ego jak piłka od ściany – tłumaczył Paul, a następnie zademonstrował to na filmikach. W teorii brzmi to doskonale i, co ważniejsze, rzeczywiście działa w praktyce, o czym przekonaliśmy się osobiście podczas testów. Przy okazji zwiększania realizmu kolizji ulepszono też zachowanie piłkarzy w sytuacjach jeden na jednego. Chodzi tu o walkę bark w bark, a także osłanianie piłki ciałem. Dodano również cztery nowe, widowiskowe sztuczki oraz strzały z tak zwanej zmyłki. Wreszcie można zamarkować uderzenie jednym piłkarzem, podczas gdy na bramkę strzeli niespodziewanie stojący obok zawodnik. Liftingowi poddano także zachowanie bramkarzy – wyposażono ich w opcje markowania wyrzutu futbolówki, jak również skrócono czas, jaki potrzebują, by po interwencji podnieść się z ziemi i dalej bronić bramki.



FIFA ONLINE

W obecnych czasach zdecydowana większość komputerów ma dostęp do Internetu. Ten fakt postanowili wykorzystać programiści z EA, aby zapewnić nam ciągły kontakt ze społecznością graczy – nawet podczas przeglądania menu. Jeszcze fajniejszą nowinkę stanowi stworzony z myślą o piłkarskich kibicach, aktualizowany na bieżąco newsteller, wyszukujący w Internecie informacje o konkretnych ligach bądź drużynach. Grając w Fifę 09, dowiemy się wszystkiego (wyniki, planowane transfery, stan zdrowia piłkarzy, itp.) o drużynie, której kibicujemy.

Fifa 09 zrobiła na nas bardzo dobre wrażenie. Testowaliśmy grę w działaniu i przekonaliśmy się na własne oczy, że obietnice producentów pokrywają się z rzeczywistością. Nadchodzi rewolucja w komputerowych grach piłkarskich!



PREMIERA JUŻ JEST

DETALE
- 9 frakcji
- 50% nieznanych lokacji
- 50% znanych, ale przerobionych lokacji

S.T.A.L.K.E.R.: CZYSTE NIEBO

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt

PRODUCENT
GSC Game World

WYDAWCA
Deep Silver

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
99,90 zł

INTERNET
www.stalker-game.com

WYMAGANIA
PIV 2 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 128 MB

ONLINE
Tak

To jeszcze niedokładnie to, co GSC Game World zapowiadało przed laty, ale S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo stanowi spory krok naprzód. O ile można iść naprzód, realizując wcześniej niespełnione obietnice...

S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla był bardzo udanym tytułem, urzekającym klimatem i oferującym sporo świetnej zabawy. Nie spełnił jednak szumnych zapowiedzi sprzed lat. W momencie ukazania się gry, jej silnik nie był już rewolucyjny, zabrakło obiecywanej swobody i wielu innych elementów. Twórcy najwyraźniej potrzebowali więcej czasu na wdrożenie swych planów, bo Czyste Niebo to już niemal taki S.T.A.L.K.E.R., na jakiego liczyliśmy, czytając zapowiedzi w 2001 roku. Niemal – dalej bowiem odbiega od nakreślonego wtedy wizerunku, jednocześnie oferując wiele nowych, ciekawych rozwiązań.

TEN ŁOBUZ STRIELOK

Czyste Niebo posiada dodatkowy element w logotypie tytułu – słowo „prolog". Gra opowiada bowiem o pewnych wydarzeniach, które miały miejsce przed Cieniem Czarnobyla i które doprowadziły do sytuacji tam opisanej. Wszystko zaczyna się podczas wyprawy grupy naukowców, prowadzonych przez doświadczonego stalkera. Niespodziewanie dochodzi do bardzo silnej Emisji Zony, morderczej burzy – zbyt silnej i wykraczającej poza normalny schemat. Z wyprawy cało wychodzi jedynie przewodnik, jak się okazuje, postać gracza. To najemnik o ksywce Scar. Lądujemy w obozie Czystego Nieba, mocno utajnionej organizacji, ukrywającej się na rozległych bagnach w Zonie. Nasza postać cudem przeżyła, niemal całkiem zdrowa, ale nieprzytomna i z pewnymi uszkodzeniami neurologicznymi. Goście z Czystego Nieba są pewni, że niedawna Emisja to swoisty system obronny Zony. Powód może być tylko jeden: ktoś przedostał się do samego centrum zakazanego obszaru, w okolice Sarkofagu czarnobylskiej elektrowni. Kto? Plotki głoszą, że pewien stalker zamówił sporo sprzętu i zapasów u Sidorowicza w Kordonie. Szef Czystego Nieba uważa, że tylko nasz bohater, zdolny przetrwać Emisję, może ruszyć tym tropem. Nie będzie chyba



dla nikogo zaskoczeniem, iż tajemniczy stalker od zamówienia to jeden z członków grupy Strieloka, gościa stanowiącego główną postać w Cieniu Czarnobyla...

TA NIESPOKOJNA ZONA

Graczy, mających już za sobą Cień Czarnobyla, może zaskoczyć sporo rzeczy. Przede wszystkim zaś system poszukiwania i... chwytania artefaktów. Nie są one już bowiem zwykłym przedmiotem do podniesienia i nie widać ich z daleka. PDA ze zintegrowanym wykrywaczem anomalii i licznikiem Geigera nie zostały jeszcze wdrożone. Aby bez-

„GRACZY, MAJĄCYCH JUŻ ZA SOBĄ CIEŃ CZARNOBYLA, MOŻE ZASKOCZYĆ SPORO RZECZY"



KRÓTKA HISTORIA POŚLIZGU

2001 – Świat dowiaduje się o projekcie S.T.A.L.K.E.R. – innowacyjnym połączeniu shootera i cRPG, osadzonym w czarnobylskiej Zonie. Pierwszej naprawdę interaktywnej grze, w której NPC mogą ukończyć misję, nim uda się to graczowi. Gra ma się ukazać w roku 2003.

2003 – Zamiast finalnej wersji pojawia się pre-alfa. Są w niej widoczki, nie ma NPC i wrogów. Ot, okrojone demo techniczne silnika.

2005 – Temat gry S.T.A.L.K.E.R. powraca. Premiera planowana jest na 2006 rok, ale drastycznie zmieniają się wytyczne projektu. Gra ma być shooterem pozbawionym większości wcześniej zapowiadanych cech.

2006 – Miała być premiera, nie ma premiery. Są już za to nowe screenshoty.

2007 – Nadchodzi premiera, opóźniona o – bagatela – cztery lata. Mimo braku obiecywanych w 2001 roku rewolucyjnych elementów i dużej ilości bugów gra zbiera średnie oceny 83%.

2008 – Czyste Niebo spełnia część pokładanych w Cieniu Czarnobyla nadziei. Wciąż jednak (z punktu widzenia pierwszych zapowiedzi) nie jest produktem finalnym.

2011 – Ciąg dalszy nastąpi!



piecznie poruszać się po Zonie, trzeba używać detektorów trzymanych w dłoni (a więc do obrony pozostaje nam pistolet, bo jedna ręka jest zajęta). Dzięki tym gadżetom da się wykryć artefakt poruszający się po polach anomalii, a co za tym idzie, znaleźć bezpieczne miejsce do przechwycenia go. Jeśli zaś chodzi o same anomalie, to należy przyznać, iż podniesiono nieco poprzeczkę – są mniej widoczne i zwykle występują zbiorowo, jedne łatwiej dostrzec w dzień, inne nocą.

Nowym, ważnym elementem są walki pomiędzy frakcjami. Gdy przyłączymy się do takiej zawieruchy – poprzez udzielenie wsparcia jednej ze stron – w naszym PDA możemy śledzić jej aktualny status. Widzimy, kto ma więcej wojsk i zasobów, a owe informacje zmieniają się w miarę naszych działań i skuteczności operacji przeprowadzanych przez drużyny stalkerów. Możemy przyłączyć się do grup uderzeniowych, a od naszego wsparcia często zależy, czy ofensywa się nie załamie. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, by działać na własną rękę, ale w grupie zawsze jakoś raźniej, zwłaszcza że SI uległo ewolucji od czasów Cienia Czarnobyla i samodzielne pokonanie oddziału wroga przysparza sporo trudności. Przeciwnicy umieją już używać granatów (i robią to chętnie), szukają osłony, a ich kooperacja potrafi zaskoczyć nawet weteranów strzelanin.

TE STARE KĄTY

Świat przedstawiony w Czystym Niebie to w połowie znane już z Cienia Czarnobyla okolice, a w połowie zupełnie nowe obszary Zony. Jednak nawet odwiedzając stare kąty, nikt nie powinien narzekać na powtarzalność. Wiele elementów wygląda bowiem inaczej – Zona to przecież dynamiczne, ciągle zmieniające się miejsce. Po pierwsze, anomalie nie muszą znajdować się tam, gdzie widzieliśmy je w przyszłości, czyli w pierwszej części. Po drugie, równowaga sił między frakcjami dopiero się ustala, więc do znanego stanu jeszcze daleko. Dla przykładu w Kordonie, i owszem, znajdziemy bazę wojskową oraz obozowisko stalkerów, w którym rozpoczynaliśmy zabawę poprzednim razem, lecz to jedne z nielicznych niezmienionych elementów. Wszędzie pełno jest patroli wojskowych, a nad wiaduktem kolejowym unosi się potężna anomalia (pewnie właśnie ona doprowadziła do jego uszkodzenia). Kawałek dalej, na farmie, odkryjemy nieźle prosperującą, umocnioną bazę stalkerów, a przecież w Cieniu Czarnobyla były to opuszczone budynki, siedlisko zmutowanych bestii.

Zwiedzanie Zony okazuje się przyjemniejsze, bo w każdej większej grupie przyjaznych stalkerów



natkniemy się na przewodnika, mogącego poprowadzić naszego bohatera bezpośrednio do innych lokacji. Na skróty i za pomocą załadowania kolejnego obszaru. Odpada więc problem z nużącym przemierzaniem w te i nazad ciągle tych samych okolic.

TE DOPIESZCZONE ZABAWKI

Jedną z najmilszych zmian stanowi system ulepszeń broni i pancerzy. Każdy sprzęt może zostać zmodyfikowany (odpłatnie) u techników, mieszkających w bazach różnych frakcji. Ulepszeń jest mnóstwo, a ich ilość różni się w zależności od rodzaju zabawki. Z dubeltówką nie poszalejemy, ale już taki Kałasz ma całkiem sporą gamę opcji, w tym stopkę do mocowania celownika i szynę do podczepienia granatnika. Tak, teraz nie wystarczy znaleźć dodatkowy element, ale trzeba jeszcze dopłacić za modyfikację broni. Co więcej, niektóre przeróbki wykluczają się wzajemnie, a inne wymagają wcześniejszego dokonania dwóch innych. Na koniec



najlepsze: twórcy uwzględnili fakt, że kaliber niektórych pocisków różni się nieznacznie, więc utalentowany rusznikarz potrafi dostosować broń do innego typu pocisków. To zaś oznacza, że przy odpowiednim planowaniu jesteśmy w stanie używać tylko jednego rodzaju pestek do obu aktualnie wykorzystywanych pukawek.

TEN MALOWNICZY KRAJOBRAZ

Silnik gry przeszedł poważną ewolucję. Mimo utrzymania zbliżonych wymagań sprzętowych grafika oferuje teraz znacznie więcej. Dynamiczne oświetlenie, bogatsze tekstury, bardziej realistyczne ciemności w nocy i mnóstwo dopracowanych efektów... słowem: ślicznie. Gra daje też pełne wsparcie dla bibliotek DirectX 10. Oprawa dźwiękowa również nie zawodzi, a polski dystrybutor utrzymał konwencję filmową poprzez ponowne wykorzystanie lektora. Ogólnie gra prezentuje się bardzo dobrze od strony audiowizualnej.

Zabrakło co prawda wielu elementów – wciąż nie można po Zonie pohulać pojazdami, także zapowiedzi o rywalizacji z innymi stalkerami przy wykonywaniu zadań dalej pozostają w sferze niezrealizowanych pomysłów – ale i tak mamy do czynienia z produktem bardzo udanym. Bethesda powinna się bać, bo w kategorii postnuklearnego klimatu studio GSC Game World postawiło wysoko poprzeczkę twórcom Fallouta 3!

■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- \+ Klimat Zony
- − Wciąż brak pojazdów

GRAFIKA
- \+ Nowy potężniejszy silnik
- − Nie stwierdzono

DŹWIĘK
- \+ Nastrojowa muzyka
- − Nieco za dużo starych gadek stalkerów

ŻYWOTNOŚĆ
- \+ Mnóstwo powodów, by wracać do Zony
- − Niezbyt porywające opcje multi

[illegible] W sumie bomba, nawet mimo iż lont [illegible] za krótki



Zdobywca wielu prestiżowych nagród między innymi:


CD-Action - Sign of Excellence



PC gamer us - RPG of the year



IGN - Best PC RPG of 2007



Gamespot - readerschoice RPG of the Year



Gamespy - Editorschoice



Gamespy - PC RPG of the Year


Empik - wydarzenie roku 2007

WIEDŹMIN

- EDYCJA ROZSZERZONA -

Wiedźmin nie jest zwyczajną grą komputerową, to rewolucja.
Rzeczpospolita

Zdobywca ponad 90 nagród

Teraz w nowej rozszerzonej edycji!

Powered by BioWare Aurora 2007 engine

CDPROJEKT

Masz już Wiedźmina? Zrób update do Edycji Rozszerzonej!

Za jedyne 19,99 zł możesz zrobić update swojej wersji Wiedźmina i cieszyć się wszystkimi dodatkami i poprawkami, które zawiera Edycja Rozszerzona!

Szukaj pudełka z oznaczeniem Wiedźmin Update we wszystkich sklepach. Więcej na stronie thewitcher.com/update

PREMIERA JUŻ JEST

DEVIL MAY CRY 4

Cóż może być lepszego niż białowłosy mangowy bohater z mroczną przeszłością, wielkimi gnatami i jeszcze większym mieczem? Oczywiście, dwóch takich bohaterów

INFO

DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
99,90 [illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
PIV [illegible] MB [illegible] graficzna [illegible]
ONLINE
[illegible]

Wielu fanów serii Devil May Cry obawiało się wprowadzenia drugiego grywalnego herosa, jak się jednak okazuje, zupełnie niepotrzebnie. Nero zdaje się równie ciekawy, co Dante, a ich niezwykle widowiskowe pojedynki i utarczki słowne na długo pozostają w pamięci.

Co więcej, mimo wielu wzajemnych podobieństw, każdy z nich jest zupełnie inną postacią – i to zarówno jeśli chodzi o sposób walki, jak i charakter. Nero to młody kogucik, kontestujący wszystko dookoła, narwany i skory do gniewu. Dante to stary wyjadacz, niejedno już widział i nic go nie może zaskoczyć. Jego pokłady opanowania i cynizmu są wręcz nieprzebrane. Na samym tylko konflikcie tych dwóch bohaterów można by zbudować świetną historię, jednakże scenarzyści z Capcomu poszli o wiele dalej. To, co zaczyna się jako pojedynek dwóch łowców demonów, okazuje się skomplikowaną opowieścią o zdradzie, miłości, potępieniu i zbawieniu, a całość przedstawiona została w rytmie soczystego Industrial Metalu. Naturalnie fabuła to nie wszystko, zwłaszcza w grze akcji. Nie obawiajcie się jednak, akcji tu nie brakuje. Tak po prawdzie to jest tu głównie akcja, okraszona naprawdę pięknymi przerywnikami filmowymi.

DRAMATIS PERSONAE

Ciężko jednakże opowiadać o fabule tej gry tak, by nie zepsuć odbiorcom przyjemności osobistego jej poznawania. Zamiast wdawać się w zawiłości owej historii, pozwolę sobie w skrócie przedstawić główne osoby dramatu. Najpierw jednak rozwieję jedynie wątpliwości fanów tej serii. Tak, można grać Dantem, i co więcej jest on równie ważną postacią, co i Nero.



Mamy tu zatem przede wszystkim Nero: młodego, niezwykle utalentowanego członka Zakonu Miecza, czyli ugrupowania religijnego opartego o kult Spardy – demona, który kiedyś ocalił świat przed zagładą. Nasz młody rycerz daleki jest jednak od ideału. To nie tylko buntownik gardzący wszelkimi autorytetami, ale również ktoś, kto skrywa wielki sekret. Otóż niedawno z jego prawą ręką stało się coś dziwnego. Zaczęła bowiem świecić niebieskim światłem, a jej palce obecnie wieńczą krótkie szpony. Jak się jednak okazuje, ręka ta ma w sobie olbrzymią moc, dzięki której Nero będzie mógł dokonać naprawdę niezwykłych czynów. Nasz młody rycerz kocha obdarzoną pięknym głosem Kyrie, która stanowi bardzo ważną postać dla całej historii. Owa dziewczyna jest również siostrą innej, równie istotnej persony, a mianowicie Credo, generała Zakonu Miecza. Choć Credo pełni

„TO, CO ZACZYNA SIĘ JAKO POJEDYNEK DWÓCH ŁOWCÓW DEMONÓW, OKAZUJE SIĘ SKOMPLIKOWANĄ OPOWIEŚCIĄ O ZDRADZIE, MIŁOŚCI, POTĘPIENIU I ZBAWIENIU, A CAŁOŚĆ PRZEDSTAWIONA ZOSTAŁA W RYTMIE SOCZYSTEGO INDUSTRIAL METALU"

rolę zwierzchnika sił zbrojnych tej organizacji, to jednak nie on jej przewodzi. Niekwestionowanym liderem zakonu jest bowiem Sanctus, jednakże ten już na samym początku wydarzeń ginie z rąk znanego łowcy demonów imieniem Dante. To właśnie dlatego młodzian rusza jego tropem i kiedy tylko nadarza się ku temu okazja, próbuje go zgładzić.

Z drugiej strony konfliktu mamy legendarnego Dantego. Jak wiadomo, jest on synem samego Spardy, półdemonem, który z wielką zawziętością poluje na swoich współbraci.



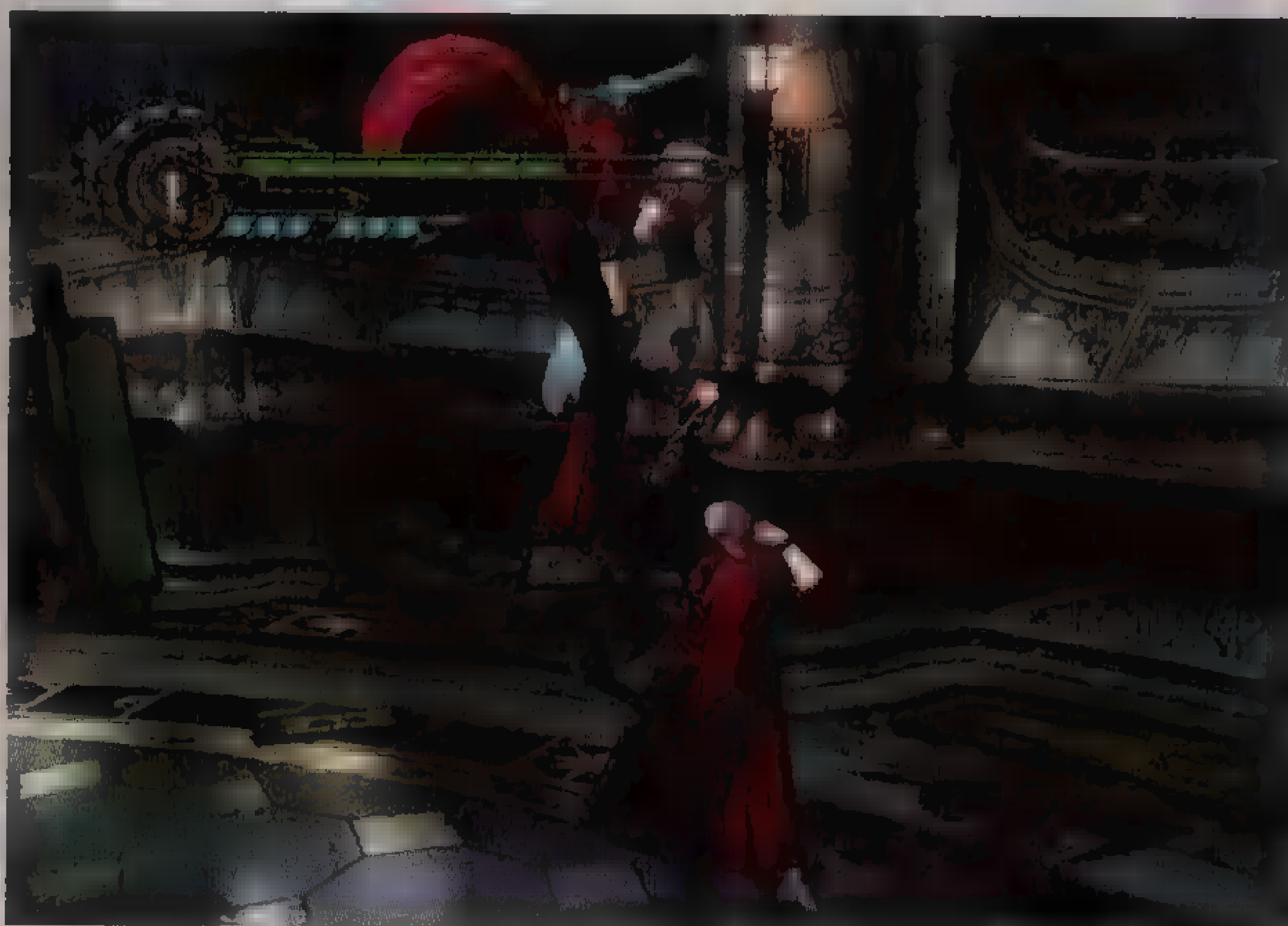
DETALE

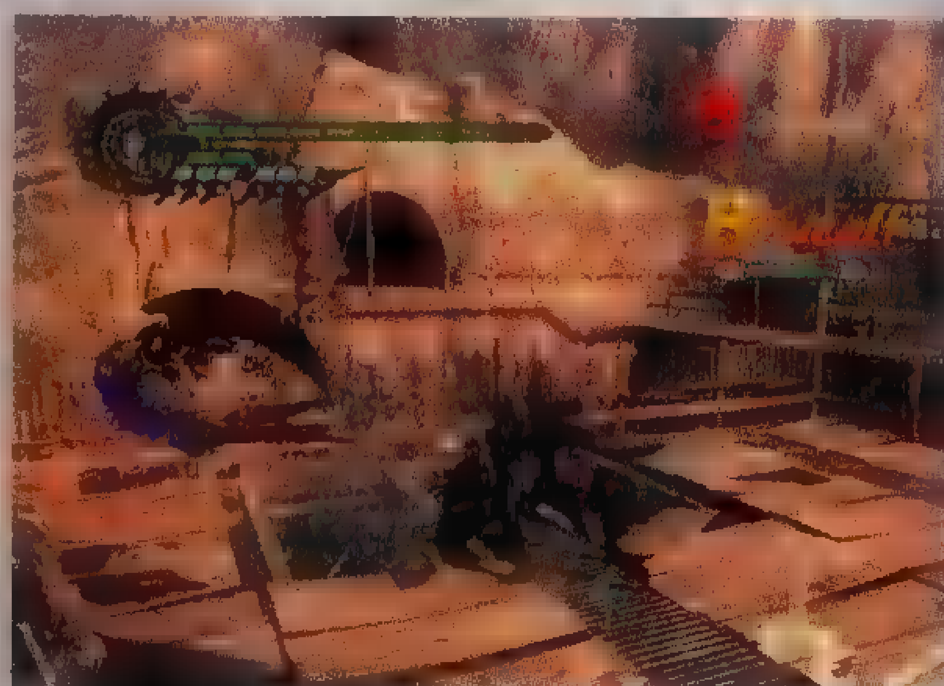
- 2 grywalne postacie
- 6 poziomów trudności
- 20 [illegible]

DEVIL MAY CRY 4

Jak sama nazwa wskazuje, jest to już czwarta część znakomitej serii. Jednakże nie oznacza to wcale, że przedstawia ona najnowsze przygody Dantego i jego towarzyszy. Wbrew pozorom chronologicznie pierwszą opowieść prezentuje Devil May Cry 3: Dante's Awakening. Ukazuje ona bowiem sam początek kariery głównego bohatera jako łowcy demonów. Następna jest pierwsza część cyklu, opowiadająca o starciu Dantego z imperatorem demonów, Mundusem. Zaraz po niej rozgrywa się akcja serialu anime pod tym samym tytułem. Czwartą część cyklu ulokowano tuż po wydarzeniach znanych z filmów, a najnowsze dzieje Dantego przedstawia Devil May Cry 2. Obecnie wszyscy fani zastanawiają się, kiedy będzie mieć miejsce zapowiedziana już, piąta odsłona serii.

„TAK PO PRAWDZIE TO JEST TU GŁÓWNIE AKCJA, OKRASZONA NAPRAWDĘ PIĘKNYMI PRZERYWNIKAMI FILMOWYMI"







bez swego wiernego miecza, noszącego imię Rebelion, oraz bez dwóch wiernych pistoletów – Ivory i Ebony. Ponadto trzyma również w zanadrzu specjalnie przystosowanego do walki z demonami obrzyna, którego nazywa Coyote – A.



„DEVIL MAY CRY 4 TO TYTUŁ WART GRZECHU. WSPANIAŁA GRAFIKA, PRZEPIĘKNE PRZERYWNIKI FILMOWE ORAZ NIESAMOWITA GRYWALNOŚĆ NA DŁUGIE GODZINY PRZYKUWAJĄ DO MONITORA"

Wraz z piękną Trish prowadzi biuro Devil May Cry, zajmujące się opętaniami, nawiedzeniami i wszelkimi tego typu nieczystymi sprawkami. We dwoje stanowią oni siłę mogącą powstrzymać hordy piekielne przed wtargnięciem do naszego świata. Lecz to oczywiście nie wszystkie postacie występujące w owej grze. Wraz z rozwojem akcji poznacie jeszcze kilka ważnych osób, z których nie wszystkie okażą się tym, na kogo z początku wyglądały, a inne będą ważniejsze, niż się wydawało.



BROŃ, WIĘCEJ BRONI

Skoro uprzejmości mamy już za sobą, to pora przejść do tego, co w tej grze najważniejsze, czyli do eksterminacji demonów. Obydwie grywalne postacie mają do dyspozycji zarówno dwuręczne miecze, jak i pistolety, na tym jednak podobieństwa arsenałów się kończą, gdyż nasi bohaterowie polegają na zupełnie innych stylach walki. Nero eksterminuje potwory za pomocą miecza zwanego Red Queen i dwulufowego rewolweru, noszącego dźwięczne miano Blue Rose, jednakże najpotężniejszą broń młodzieńca stanowi Devil Bringer, czyli jego własna prawa ręka. Dzięki niej potrafi chwytać i miażdżyć przeciwników oraz dostawać się w miejsca pozornie niedostępne. Również miecz naszego młodziana kryje w sobie niemiłą dla wrogów niespodziankę. Otóż w czasie walki możemy ładować go energią, by później ją zeń wyzwalać i jeszcze skuteczniej likwidować nieprzyjaciół.



Z kolei Dante niczym nie zaskoczy fanów serii. Jak poprzednio nie rusza się on nigdzie

W czasie pojedynków Dante posługuje się czterema różnymi stylami walki. Pierwszym z nich jest Sword Master, pozwalający na niezwykle efektywne wykorzystanie broni białej. Dzięki stylowi Gunslinger możemy w pełni wykorzystać nasz arsenał broni palnej. Royal Guard umożliwia skuteczne blokowanie ciosów przeciwników, a Trickster pomaga nam unikać wrażych ciosów.



RAPORT Z PIEKŁA

Tym, co bez wątpienia ucieszy wszystkich graczy pecetowych, jest fakt, iż Devil May Cry 4 został na tę platformę wydany bardzo starannie. Grę można zobaczyć w różnej rozdzielczości, a także obsługuje ona zarówno DX 9, jak i 10. Dźwięk dopasowany jest do systemu 5.1, więc posiadacze dobrych kart dźwiękowych i zestawu głośników na pewno nie poczują się zawiedzeni. Ale czegóż innego można było się spodziewać, wszak to gra przygotowana na konsole obecnej generacji... Jedyny zauważalny problem stanowiła konfiguracja pada, z którą to musiałem się nieco naszarpać, zanim przyciski zaczęły działać tak, jak powinny. Na klawiaturze grać oczywiście można, tylko po co...

Podsumowując: Devil May Cry 4 to tytuł wart grzechu. Wspaniała grafika, przepiękne przerywniki filmowe oraz niesamowita grywalność na długie godziny przykuwają do monitora. Jeżeli nie odstraszają was duże ilości walki, to koniecznie musicie zagrać. ■ **HAKKEN**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Dwaj świetni bohaterowie, ciekawa walka
− Za mało Dantego

GRAFIKA
+ Przepiękne tła, świetnie dopracowane postacie
− Brak

DŹWIĘK
+ Genialnie nagrane dialogi, świetna muzyka
− Brak

ŻYWOTNOŚĆ
■ Sześć poziomów trudności, ukryte misje
− Brak

[illegible] Porządnych [illegible] na PC jest tyle, [illegible] napłakał. Dlatego też DMC 4 powinien stać się [illegible] obowiązkową...



PREMIERA JUŻ JEST

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

INFO



DYSTRYBUCJA
LEM

PRODUCENT
Traveller's Tales

WYDAWCA
LucasArts

WERSJA JĘZYKOWA
Angielska

CENA
99,90 zł

INTERNET
www.lucasarts.com

WYMAGANIA
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

ONLINE
Nie

Niedawno Indiana Jones triumfalnie powrócił do kin. Teraz w wielkim stylu wraca na ekrany komputerów

Po dwóch świetnych częściach LEGO Star Wars dostaliśmy jeszcze lepsze LEGO Indiana Jones. Programiści z Traveller's Tales, wychowani na przygodach słynnego archeologa, przenieśli klasyczną Trylogię w klockowy świat z wielkim wyczuciem i dbałością o szczegóły, a ponadto okrasili solidną dawką humoru.

KULTOWE KINO

Współczesne, naszpikowane efektami specjalnymi kino przygodowe wypada wyjątkowo blado przy trzech nakręconych w latach 80. (sic!) obrazach z Harrisonem Fordem w roli głównej. Twórcy doskonale oddali wyjątkowość i klimat tamtych porywających filmów. Mimo ograniczonej formuły (na każdy epizod przypada tylko sześć leveli) przenieśli do gry wszystkie trzy fabuły bez większych cięć. W LEGO Indiana Jones przeżyjemy sami lub zobaczymy w przezabawnych cut-scenkach najważniejsze momenty oraz wydarzenia znane z kinowych pierwowzorów. Klockowy Indi emanuje charyzmą Harrisona Forda, z gracją ucieka przed wielką kulą i nie waha się narażać życie dla odzyskania swojego atrybutu, czyli kapelusza. Choć nie sypie żarcikami, co i rusz robi sztubackie kawały, kpiąc ze swych rywali. W trakcie zabawy wiele razy śmiałem się z filmowych epizodów przedstawionych w krzywym zwierciadle.



Kultowy pojedynek na miecz i pistolet z „Poszukiwaczy zaginionej Arki", składanie ofiar z ludzi w „Świątyni Zagłady" oraz inne sceny zostały genialnie przeniesione w klockowe realia. Aby czerpać jeszcze większą radość z zabawy i docenić drobne smaczki oferowane przez grę, trzeba koniecznie znać wszystkie filmy. Zatem jeśli ktoś wciąż ich nie widział, powinien czym prędzej nadrobić zaległości.

ŚWIAT WEDŁUG LEGO

Mechanika gry nie różni się od poprzedniczek z uniwersum Gwiezdnych Wojen. Przynajmniej na pierwszy rzut oka. Ot, biegamy po planszy, rozwiązujemy zagadki, walczymy z przeciwnikami. Ale każdy, kto miał styczność z wyżej wspomnianymi tytułami, szybko odkryje, że LEGO Indiana Jones jest lepszy w każdym calu. Choć kierujemy nieśmiertelnymi postaciami, walka

„WIELE RAZY ŚMIAŁEM SIĘ Z FILMOWYCH EPIZODÓW PRZEDSTAWIONYCH W KRZYWYM ZWIERCIADLE. KULTOWY POJEDYNEK NA MIECZ I PISTOLET Z <POSZUKIWACZY ZAGINIONEJ ARKI>, SKŁADANIE OFIAR Z LUDZI W <ŚWIĄTYNI ZAGŁADY> ORAZ INNE SCENY ZOSTAŁY GENIALNIE PRZENIESIONE W KLOCKOWE REALIA"


W klockowej wersji doskonale odtworzono [illegible] filmowe [illegible]



okazuje się bardziej ekscytująca, a potyczki z bossami są urozmaicone. Ponadto zrobiono doskonały użytek z możliwości ciskania we wrogów przedmiotami z otoczenia – np. krzesłami i pochodniami. Wzbogacono także „ciosologię" – można między innymi przewracać przeciwników oraz... nacierać im głowy (wygląda to przekomicznie). Same levele są dłuższe, a lokacje lepiej pomyślane. Te ulepszenia zaowocowały fajniejszymi i bardziej urozmaiconymi zagadkami, które stanowią większe wyzwanie niż te z LEGO Star Wars. Zabawę uatrakcyjniło również wprowadzenie specjalnych zdolności, przypisanych konkretnym postaciom. Wszystkie kobiety skaczą wyżej, niektórzy bohaterowie posiadają umiejętność odczytywania hieroglifów, inni za pomocą klucza naprawią zepsute mechanizmy, itd. Oprócz tego drugi atrybut Indiany, czyli bicz, pełni rolę multifunkcjonalnego gadżetu na prawie każdą okazję. Klimatu rozgrywce dodają też fobie bohaterów. Nieustraszony

DETALE

- 70 postaci do odblokowania
- 3 epizody
- Każdy epizod ma 6 leveli
- Możliwość grania w 2 osoby naraz
- 2 tryby gry





CZEKAMY NA BATMANA

W menu głównym recenzowanej gry znajduje się opcja „Coming soon". Jest to trailer promujący najnowszą produkcję osób z Traveller's Tales. Tym razem w świat klocków LEGO przeniesiono przygody Batmana. Europejska premiera przewidziana jest na wrzesień, więc najprawdopodobniej tytuł trafi do polskich sklepów na jesieni. Film ukazujący grę w działaniu robi spore wrażenie, głównie za sprawą mrocznego klimatu klockowego Gotham City. W LEGO Batman: The Videogame pojawi się większość najważniejszych postaci znanych z filmów – Joker, Kobieta Kot, Człowiek Pingwin, Dwie Twarze oraz Robin. Szykuje się kolejny hit, a poniżej możecie zobaczyć kilka screenów z gry.











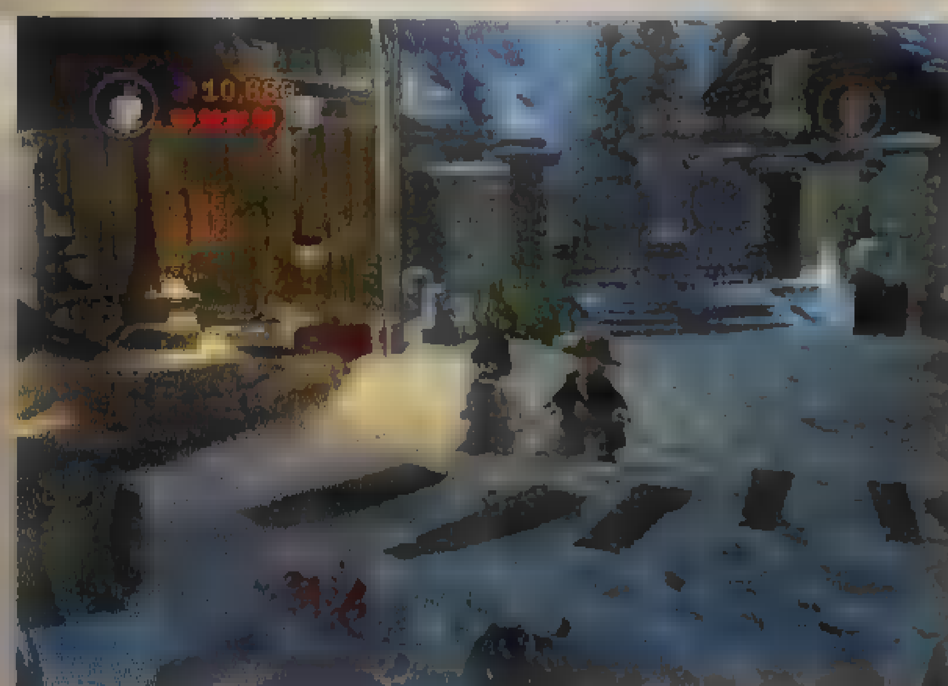
Doktor Jones panicznie bo[illegible] się węży, więc gdy te znajdują się w okoli[illegible]y, trzeba rozwiązywać zagadki, używając innych postaci. Dobrze, że w większym stopniu niż poprzednio wykorzystano pojazdy, i przy okazji poprawiono system sterowania. Reasumując, nie zmieniono nic z dobrze funkcjonującego modelu, a skoncentrowano się na likwidacji jego drobnych niedociągnięć.

NIEPASUJĄCE KLOCKI

Niestety gra posiada także pewne mankamenty, a konkretnie dwa i pół. Pierwszy to działanie kamery, mającej problemy z pokazywaniem głębi lokacji oraz nadążaniem za akcją, przez co zwykłe skakanie po platformach stanowi czasami nie lada wyzwanie. Drugim kłopotem jest niedopracowana sztuczna inteligencja pomocników. LEGO Indiana Jones można przechodzić samotnie lub w świetnym trybie kooperacyjnym na jednym komputerze (niestety nie ma multiplayera). Zabawa z drugą osobą jest naprawdę przednia, ale gdy ową zastąpią bezmyślni kompani, robi się o wiele gorzej. Myślę tu o wymagających współpracy łamigłówkach oraz walce, podczas której komputerowy towarzysz okazuje się absolutnie bezużyteczny. Zostaje jeszcze „pół wady". Pół, bo gra poczyniła pewne postępy, lecz choć dłuższa od poprzedniczek, wciąż jest dość krótka. Oczywiście, mówię tu wyłącznie o ukończeniu Story Mode. Potem zostaje jeszcze masa skarbów i bonusów, których zdobycie lub odblokowanie wymaga we Free Mode nawet kilku podejść do jednego levelu różnymi bohaterami o konkretnych zdolnościach. Jednakże popularna konsolowa praktyka kończenia gry w 100% jeszcze niezbyt się przyjęła na pececie.

NIE TYLKO DLA DZIECI

Gra chodzi na enginie LEGO Star Wars II i wygląda przyzwoicie. Grafika jest kolorowa, z pewnością nie spektakularna, ale małe wymagania sprzętowe czynią z recenzowanego



tytułu świetną pozycję na laptopa. Oddaje on klimat filmów, a do tego stanowi ich prześmieszny pastisz, co na pewno zachęci do zakupu fanów Indiany Jonesa. Podobnie zrobią osoby mile wspominające zabawę z klockowymi bohaterami Gwiezdnych Wojen. Natomiast pozostałym radzę nie wpadać w pułapkę stereotypowego myślenia. Choć gra ma w nazwie słowo LEGO, to bynajmniej nie powstała wyłącznie z myślą o młodszych użytkownikach komputerów. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Więcej ciekawych zagadek, lepsze walki, wierność filmom
− Problemy z kamerą i inteligencja pomocników

GRAFIKA
+ Budowa całego świata z klocków LEGO
− Zwłaszcza ogień wygląda dość sztucznie

DŹWIĘK
+ Filmowa muzyka
− Jakość niektórych dźwięków

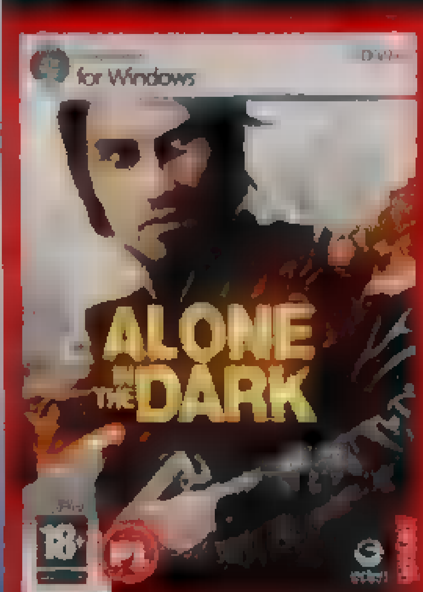
ŻYWOTNOŚĆ
+ Odkrycie większości skarbów i bonusów wydłuża grę
− Samo ukończenie historii nie zajmie wiele czasu

OGÓLNIE Najlepsza gra z serii LEGO. [illegible] rozrywkę nie [illegible] fanom [illegible] Jonesa



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt

PRODUCENT
Eden Studios

WYDAWCA
Atari

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
99,90 zł

INTERNET
www.centraldark.com

WYMAGANIA
PIV 2,6 GHz, 1GB RAM, karta [illegible] 256 MB

ONLINE
Nie

ALONE IN THE DARK

W pierwszego Alone in the Dark grałem na początku lat 90. – na komputerze z procesorem 386. 16 lat później do moich rąk trafiła najnowsza odsłona serii, będąca grą następnej generacji

Cieszę się, bo po siedmiu latach w końcu wyszedł kolejny tytuł z cyklu Alone in the Dark. Fajnie, że twórcy zrobili naprawdę widowiskową grę, ale dlaczego nie dopracowali najbardziej podstawowego elementu?

PIĘKNA GRA DO OGLĄDANIA

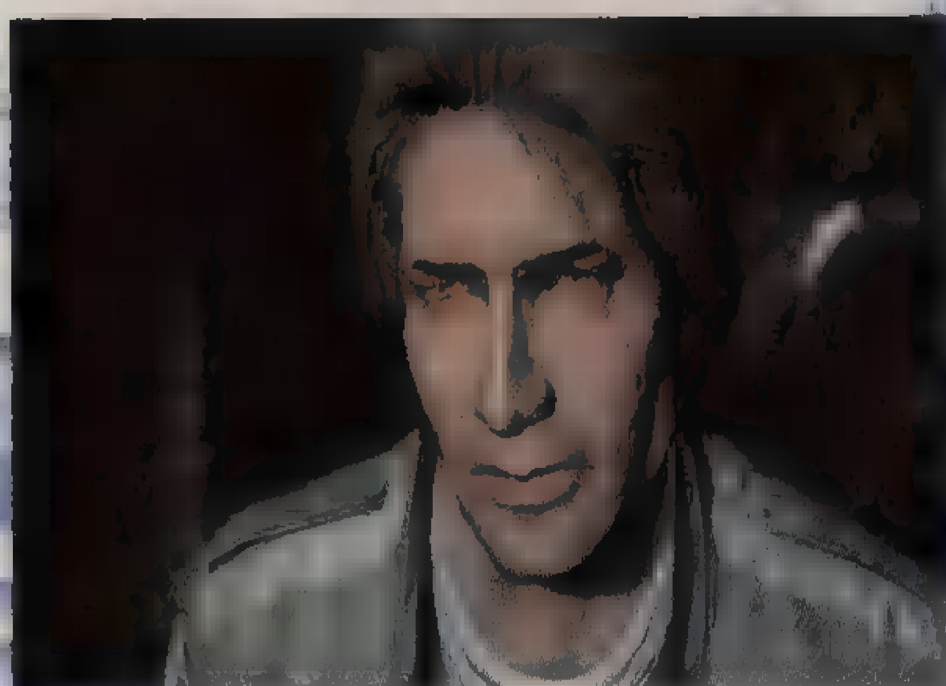
Wyróżnikami gier nowej generacji są m. in. doskonała oprawa wizualna oraz sposób przedstawienia akcji. W tych kategoriach recenzowany tytuł wypada doskonale. Nowy AitD to prawdopodobnie najbardziej filmowa gra, jaka znajduje się obecnie na rynku. Zabawa została podzielona na osiem serialowych epizodów. Każdy z nich składa się z kilku etapów i kończy mocnym, a także zaskakującym akcentem. Te niespodziewane zwroty akcji stoją na wyjątkowo wysokim poziomie i można je porównać do przewrotnych końcówek znanych z doskonałego serialu „Lost: Zagubieni". Jednak wspomnianą filmowość najwyraźniej widać w samej rozgrywce. W latach 80. Steven Spielberg i George Lucas zapoczątkowali nowy typ kina przygodowego, czyli bardzo widowiskowe filmy, w których akcja galopuje w zawrotnym tempie, a atrakcja goni atrakcję. Do tej charakterystyki doskonale pasuje AitD. Jest np. mrożący krew w żyłach moment, gdy podczas ucieczki z hotelu wysadzony w powietrze samochód niszczy fragment gzymsu, na którym właśnie chcieliśmy postawić nogę. Twórcy bardzo chętnie wykorzystują również takie filmowe efekty jak bujająca się lub roztrzęsiona kamera oraz tryb slow motion. W kolejnych epizodach z lubością pokazują nam w zwolnionym tempie pojazdy przeskakujące nad przepaścią albo płynącego w powietrzu człowieka, otoczonego obłokami ognia. Robi to naprawdę spore wrażenie – i to nie tylko dlatego, że owa nieszczęsna ofiara eksplozji jeszcze przed chwilą wyciągała ku nam pomocną dłoń, oferując bezpieczne schronienie...

BO NA PEWNO NIE DO GRANIA

Opisana powyżej filmowość gry może stanowić dla niektórych wadę. Twórcy recenzowanego tytułu, niestety, nie próbują nas straszyć. Zamiast klimatycznego, rasowego horroru stworzyli przede wszystkim widowiskową grę akcji.



Fanom serii ta zmiana może nie przypaść do gustu. Ja osobiście nawet dałbym się przekonać i nie narzekałbym na zmianę konwencji, gdyby nie pewien „drobiazg" o kolosalnym znaczeniu. Myślę o koszmarnym sterowaniu. Ten jeden skopany element zniszczył grę o wielkim potencjale. Obserwowanie bohatera z kamery umieszczonej za jego plecami okazuje się strasznie uciążliwe,



„KOSZMARNE STEROWANIE – TEN JEDEN SKOPANY ELEMENT ZNISZCZYŁ GRĘ O WIELKIM POTENCJALE"





gdy do rozglądania się wokół nie służy myszka, ale klawiatura! Aby było trudniej, poszczególne funkcje przypisano na stałe do danych klawiszy, a przy tym nie zmieniają się one w zależności od miejsca ustawienia kamery, która swoją drogą także nie pracuje najlepiej. Dodatkowo dochodzi tu straszna niemoc oraz ociężałość bohatera w reakcjach na komendy. W efekcie wszelkie momenty zręcznościowe (a tych mamy całkiem sporo) stają się istnym koszmarem.

Przejście prosto po wąskim gzymsie, tak by nie spaść, to nie lada wyzwanie. A przecież często trzeba jeszcze skakać pomiędzy platformami, wspinać się po linach oraz walczyć z przeciwnikami. Najtrudniejsze z tego wszystkiego są oczywiście potyczki. W ich trakcie, zamiast z wrogiem, musimy zmagać się przede wszystkim ze sterowaniem. Co więcej, kłopot stanowi nawet sama ucieczka przed potworami! Sytuacji nie ratuje możliwość zmiany widoku z trzeciej osoby na pierwszą. Choć drugi widok jest o wiele lepszy do kontrolowania postaci, zupełnie nie sprawdza się w walce, bo nie można wtedy używać niczego poza pistoletem i gaśnicą.

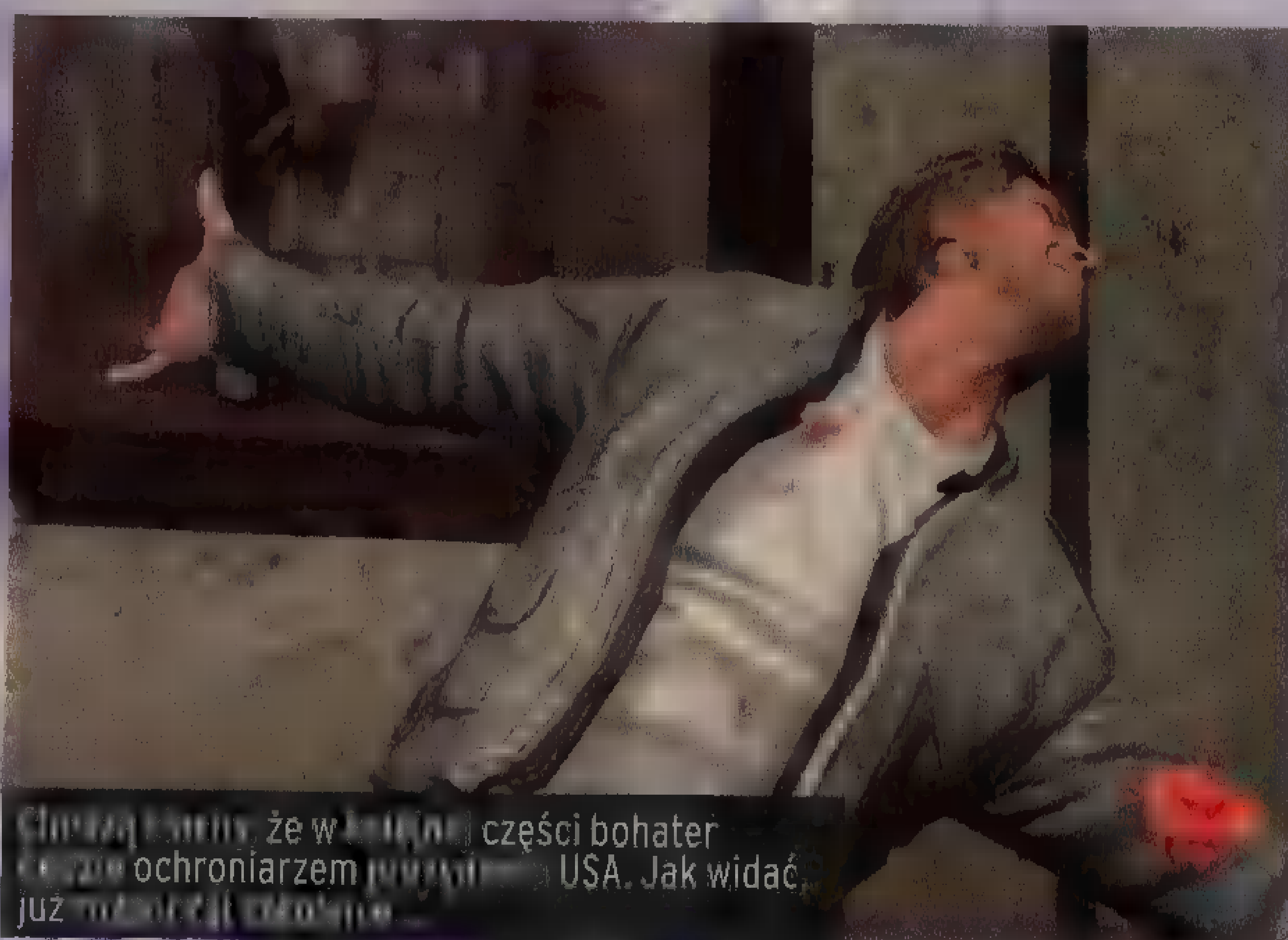
LET ME STAND NEXT TO YOUR FIRE

Idea rozgrywki w AitD musiała wyglądać doskonale na papierze: zamknąć gracza na dużym obszarze, a następnie zmusić do kombinowania, jak wykorzystać bardzo interaktywne środowisko do rozwiązywania zagadek i walki o przeżycie. Jako przykład weźmy wielofunkcyjny ogień. Mamy z nim do czynienia na każdym kroku, a gra efektywnie pobudza nasze ukryte skłonności piromańskie. Zapalniczka oraz zwykły spray to o wiele groźniejsza broń od pistoletu. W przypadku ich braku zawsze da się stworzyć koktajl Mołotowa domowej roboty lub podnieść jakiś przedmiot z ziemi i zapalić go od płonących elementów otoczenia. Zwykłe krzesło można wtedy wykorzystać jako pochodnię albo zabójczą broń. Niestety, choć teoretycznie mamy wielę możliwości oddziaływania na otoczenie, fatalne sterowanie bardzo utrudnia czy wręcz uniemożliwia wykonywanie co bardziej skomplikowanych operacji. Takich zmarnowanych przez sterowanie dobrych rozwiązań znajdziemy więcej. Najbardziej żal ukrytego w płaszczu bohatera innowacyjnego ekwipunku z ograniczoną ilością miejsca. Pomysł dobry, jednak zamiana zwykłych przedmiotów codziennego użytku w broń grozi zaklikaniem się na śmierć.

DETALE

- 8 epizodów
- 33 etapy



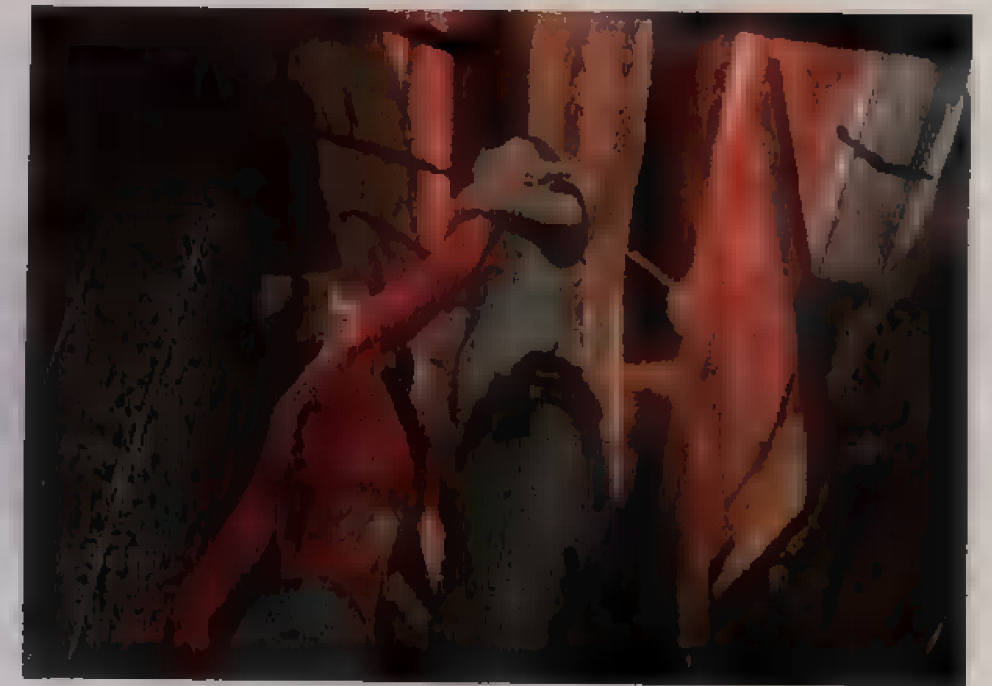


[illegible], że w [illegible] części bohater [illegible] ochroniarzem [illegible] USA. Jak widać, już [illegible]...

[illegible] w [illegible] może [illegible] w [illegible]...

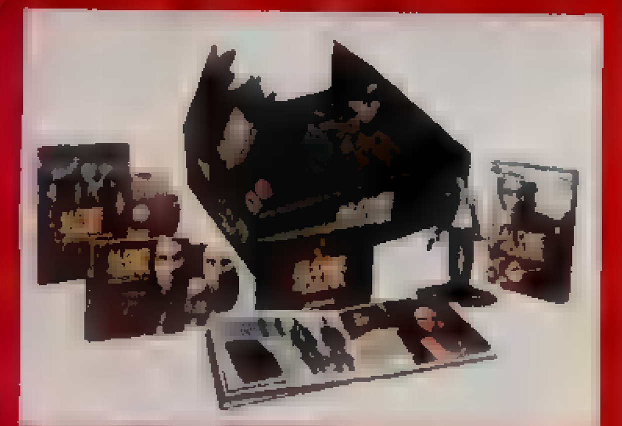
MASZ PROBLEM? NO TO GO POMIŃ!

Inną frustrującą rzeczą są paskudnie utrudnione momenty zręcznościowe, zwłaszcza te z wykorzystaniem pojazdów. Sterowanie samochodami okazuje się kiepskie, a fizyka jazdy zupełnie nierzeczywista. Trochę to dziwne, bo za recenzowany tytuł odpowiadają twórcy znakomitego Test Drive Unlimited. W jednym z epizodów uciekamy taksówką przez miasto, a podczas jazdy ciągle coś się dzieje – zawalają się budynki, zderzające się wehikuły tarasują drogę itp. Ponieważ jeden błąd oznacza konieczność rozpoczynania zabawy od początku, trzeba nauczyć się całego etapu na pamięć. Czy można wyobrazić sobie coś bardziej frustrującego? Autorzy musieli być świadomi tej ułomności, bo zrobili coś nietypowego. Od samego początku dali nam dostęp do wszystkich epizodów z wyjątkiem ostatniego. W ten sposób da się przeskoczyć co bardziej denerwujące momenty. Jednak przy okazji skrócimy sobie i tak niezbyt długą zabawę. AitD powstał z myślą o konsolach nowej generacji i jest typową weekendową grą. Co gorsza, pełno tu zbędnych podpowiedzi, których nie można wyłączyć. Alone in the Dark podsumuję krótko: tragiczne sterowanie – niby jeden element, ale wystarczył do zmiany doskonałej gry z wielkim potencjałem w pełnego niedoróbek przeciętniaka. ■ PAMP



ZOSTAŃ KOLEKCJONEREM

Ostatnimi czasy CD Projekt znacząco zwiększył liczbę gier, które do sprzedaży trafiają w dwóch wersjach. Po świetnie przygotowanej edycji kolekcjonerskiej Age of Conan przyszła kolej na Alone in the Dark. Płacąc 60 zł więcej, możecie stać się posiadaczami wersji wzbogaconej o figurkę głównego bohatera, dodatkową płytę z muzyką z gry oraz film „Making of Alone in the Dark", pokazujący proces powstawania recenzowanego tytułu. Warto również dodać, że podstawową wersję rozszerzono o fajne bonusy. Dostaniemy w niej art book oraz poradnik z bogato ilustrowanym [illegible] opisem przejścia wszystkich ośmiu epizodów.



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- (+) Widowiskowa i trzymająca w napięciu akcja, środowisko
- (−) Sterowanie, sterowanie, i jeszcze raz sterowanie!

GRAFIKA
- (+) Efekty wizualne, gra światłocienia, modele postaci
- (−) Postacie poruszają się, jakby miały kije w d...

DŹWIĘK
- (+) Z polskiego dubbingu Robert Gonera trzyma poziom
- (−) Ułomność polskich dialogów maskowana przekleństwami

ŻYWOTNOŚĆ
- (+) Brak
- (−) Do przejścia w dwa dni

[illegible] Przyznaj[illegible] [illegible]ntymentu zawyżyłem trochę ocenę. Niestety, próbę [illegible] muszę uznać za nieudaną





PREMIERA JUŻ JEST

INFO

DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
Angielska

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
Tak

RACE DRIVER GRID

W tym wszystkim chodzi tylko o wyścigi i... wypadki

Masz już za sobą osiem długich i męczących okrążeń i wreszcie udało ci się wyrwać na prowadzenie. Przed tobą ostatni wiraż, 90 stopni w lewo, za nim długa prosta i upragnione zwycięstwo. Na liczniku 280 km/h, więc puszczasz gaz i wciskasz hamulec. Trochę zbyt nerwowo. Samochód wpada w poślizg, wylatujesz na pobocze, kręcisz oberka i patrzysz, jak cały peleton samochodów mija cię, nim jeszcze zdążysz ruszyć z miejsca. Podrywasz się z fotela, wrzeszczysz, rwiesz włosy z głowy, po czym porywasz klawiaturę i zaczynasz rytmicznie uderzać nią w monitor. Znasz to uczucie? No to grając w Race Driver GRID, możesz o nim zapomnieć.

Tutaj wystarczy cofnąć się nieco w przeszłość i za pomocą opcji flashback powtórzyć ten pechowy wiraż. Tym razem hamujesz nieco wcześniej, pokonujesz wiraż bezpiecznie, przyspieszasz na ostatniej prostej i jako pierwszy(a) docierasz do linii mety. Zwycięstwo! Już stoisz na podium, a na twe konto wpływa okrągła sumka, która pozwala na zakup kolejnego samochodu i udział w następnych wyścigach. Bez stresu, bez frustracji, ale też i jakoś tak mniej przyjemnie...





ZAMIESZANIE NA DRODZE

Tak właśnie przedstawia się GRID. Z jednej strony to gra piękna, widowiskowa i piekielnie wciągająca, ale również jakby pozbawiona duszy. Wygląda to trochę tak, jakby w pogoni za nowinkami i graficznymi wodotryskami autorzy zapomnieli, co właściwie chcieli zrobić. Zdaje się, że próbowali stworzyć coś, co spodoba się każdemu. Czasem ów tytuł przypomina bowiem Forzę Motosport, a znowuż kiedy indziej ma się wrażenie, że to NFS. W efekcie powstał „hamburger z McDonalda", który sprzeda się wszędzie, zje go prawie każdy, ale nikogo tak naprawdę nie nasyci.

Nie zrozumcie mnie źle, ta gra naprawdę mi się podoba. Kiedy usiadłem do niej po raz pierwszy, myślałem, że urwie mi czuprynę. Już same czołówki wyścigów sprawiają, że krew zaczyna żywiej krążyć w żyłach. Kiedy kończy

„PO TYTULE BĘDĄCYM OFICJALNYM NASTĘPCĄ DŁUGIEJ SERII TOCA CZŁOWIEK SPODZIEWA SIĘ RACZEJ NIECO WIĘCEJ REALIZMU"

się odliczanie, a samochody ruszają z piskiem opon, niemalże czuć smród palonej gumy. Przepychając się przez tłum zawodników, by wysforować się na prowadzenie, czuje się gwałtowny zastrzyk adrenaliny. Kiedy zaś dojdzie do karambolu i widać, jak pojazdy przed nami zaczynają się zderzać, dachować i wyskakiwać w powietrze, a wszystko to do wtóru odgłosów

DETALE

- 42 samochody
- 45 wyścigów
- 3 ligi
- 3 kontynenty
- 10 wyścigów specjalnych

RACE DRIVER GRID SIÓDMA ODSŁONA

Race Driver GRID to już siódma odsłona jednej z najbardziej znanych gier sportowych wydanych przez Codemasters Software, a czwarta mająca w tytule termin Race Driver.



Pierwszą z gier opatrzoną tym podtytułem była TOCA Race Driver. Ukazała się ona w roku 2002 i odniosła naprawdę spory sukces. Jej głównymi atutami były imponująca liczba licencjonowanych samochodów oraz [illegible] tras, po których można się ścigać, jak również rzadko spotykana w tego typu grach fabuła.



Dwa lata później ukazała się TOCA Race Driver 2, która okazała się jedną z najlepszych gier serii. Nie tylko zawierała jeszcze więcej samochodów i tras, ale również postarano się, by była bardziej realistyczna. Ponadto wprowadzono [illegible] nowe konkurencje, takie jak Supertrucks i Rallycross.



Race Driver 3 ukazał się dwa lata później, w roku 2006. Dodawał on jeszcze więcej tras i samochodów oraz umożliwiał grę przez sieć. Krytycy przyjęli go bardzo dobrze, porównując do takich tytułów jak Gran Turismo 4 czy Forza Motorsport.





trących opon, pękających szyb i giętej blachy, włosy stają dęba...

Również tryb kariery rozwiązano bardzo ciekawie. Wszystko opiera się o budowanie własnej drużyny i prowadzenie jej na szczyty rankingów. Zaczyna się jako nikomu nieznany kierowca, który zbiera na swój samochód, wynajmując się innym drużynom. Zarabia się na tym raczej niewiele, więc by mieć własny wózek, trzeba trochę czasu zmitrężyć. Jednakże gdy już startujemy pod własną banderą, pieniądze płyną szeroką strugą. Nie tylko wskutek zdobywania nagród w wyścigach, lecz także dzięki sponsorom, których nalepki umieszczamy na bokach pojazdów. Co więcej, po jakimś czasie drużyna zostaje powiększona i zatrudniamy dodatkowych kierowców, którzy przynoszą dodatkowe dochody, zdobywając miejsca na podium i wypełniając zalecenia sponsorów. Należy przyznać, że potrafią być naprawdę nieźli, zwłaszcza w swoich specjalizacjach. Niejednokrotnie zdarzyło mi się rywalizować o pierwsze miejsce z kolegą z własnej drużyny.

Nie można również narzekać na nudę, jeżeli chodzi o tryby gry. Różnorakich zawodów mamy tu naprawdę sporo. Zaczynając od wyścigów profesjonalnie tuningowanych samochodów, przez drifty, demolition derby, aż po formułę 3. Niektóre z nich są naprawdę ciekawe i oryginalne, takie jak na przykład japoński Touge. Polega on na wyścigach dwóch samochodów po górskich trasach. Jeden startuje nieco z przodu, a drugi musi go



wyprzedzić. Jednakże obowiązuje tutaj zasada bezwzględnego zakazu dotykania przeciwnika. Nawet najmniejsze obtarcie skutkuje karnymi sekundami. Należy przyznać, że jest to wyjątkowo ciekawy i oryginalny tryb wyścigów.

RACE DRIVER POZA TOREM!

Wszystko to brzmi pięknie. Niestety, już po kilku godzinach dostrzega się pierwsze niedociągnięcia, po kilkunastu zna się już wszystkie wady, a po kilkudziesięciu mija ochota, by w GRID dalej grać. Zaczyna się od drobiazgów. Najpierw człowiek czuje, że ma już dość ciągłego rozpychania się w tłumie innych kierowców. Zanim uda się wyrwać z tego kotła, zazwyczaj coś już jest uszkodzone. Potem zaczyna irytować drift, który nie dość, że nienajlepiej zrobiony, to jeszcze wszędzie go pełno. Na końcu wreszcie przychodzą konkrety.

Po tytule będącym oficjalnym następcą długiej serii TOCA człowiek spodziewa się raczej nieco więcej realizmu. Wszak poprzednie części promowano hasłem: „The ultimate racing simulation" (najlepszy symulator wyścigów), a tymczasem dostaliśmy tu grę właściwie arcade'ową. Fizyka jazdy nieco kuleje, samochody zdają się pływać nad drogą i ciężko czasem wyczuć, kiedy traci się przyczepność. Możliwość tuningu nie istnieje, więc jeżeli potrzebny jest samochód podsterowny albo z większym przyspieszeniem, to trzeba od razu kupić inny model. Przysłowiowym gwoździem do trumny realizmu stała się opcja flashback, która umożliwia ponowne



rozegranie fragmentu wyścigu i naprawienie swoich błędów. Może i faktycznie ułatwia to życie, ale przez to czasem odnosi się wrażenie, że grę przeznaczono dla osób niepełnosprawnych manualnie...

Oczywiście, na owe mankamenty można przymknąć oczy i uznać, że to naprawdę fajna gra typu arcade. Tylko jeśliby tak postąpić, nasuwa się pytanie: to po co ją właściwie wydano?

„TAK WŁAŚNIE PRZEDSTAWIA SIĘ GRID. Z JEDNEJ STRONY TO GRA PIĘKNA, WIDOWISKOWA I PIEKIELNIE WCIĄGAJĄCA, ALE RÓWNIEŻ JAKBY POZBAWIONA DUSZY"



Przecież mamy już NFS: Pro Street, o PGR nie wspominając. Koniec końców ten tytuł mnie nieco rozczarował, spodziewałem się czegoś dużo, dużo lepszego, zwłaszcza po tym, jak zachwyciła się nią większość prasy. Postanowiłem, że nie dam się ponieść ogólnej fali entuzjazmu, i oceniłem go tak, jak moim zdaniem na to zasługuje. Ogólnie wart jest jednak uwagi, choćby dla samych niezwykle widowiskowych wypadków.

■ **HAKKEN**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Widowiskowość, wypadki, tworzenie drużyny
- ⊖ Nienajlepsza fizyka jazdy, zbyt duża kolizyjność

GRAFIKA
- ⊕ Świetny model zniszczeń, piękne modele samochodów
- ⊖ Nie stwierdzono

DŹWIĘK
- ⊕ Odgłosy samochodów, bardzo dobra muzyka ■ menu
- ⊖ Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Dość długa kampania dla pojedynczego gracza...
- ⊖ ...która jednak dość szybko się nudzi

OGÓLNIE [illegible] świetnie [illegible] dłuższą metę [illegible] się [illegible] mdła, by bawić [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
Gas [illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA [illegible]
Polska

[illegible]
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
PIV 2,6 GHz [illegible]

ONLINE
Tak

DETALE

- [illegible]
- 7 implantów [illegible]
- [illegible]

SPACE SIEGE

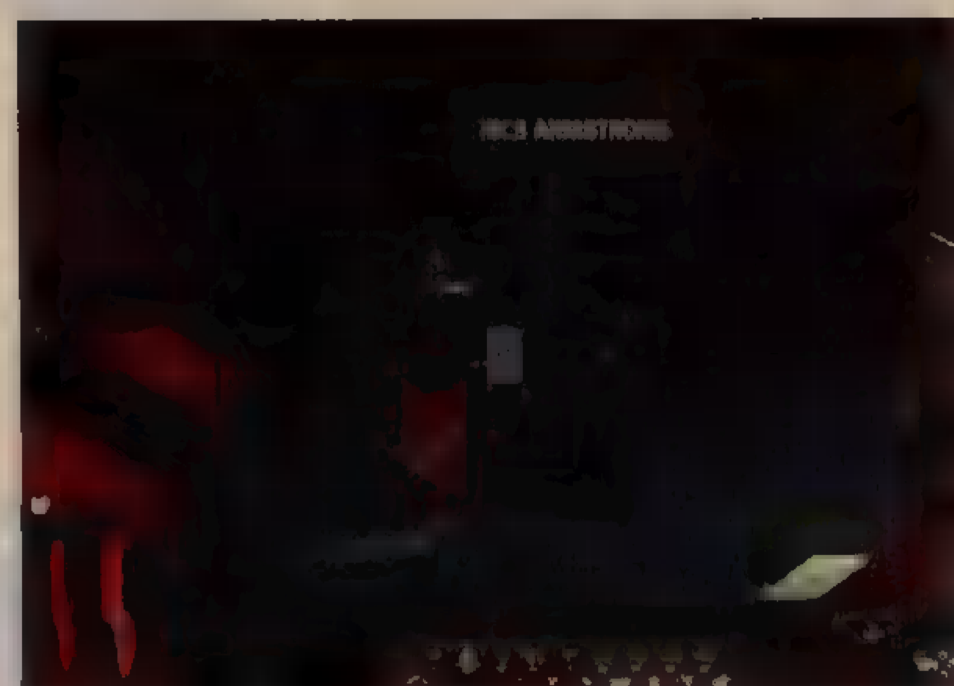
Umieszczenie gry hack&slash w realiach science fiction to zabieg ryzykowny. Ekipie z Gas Powered Games (twórcom Dungeon Siege) nie zabrakło jednak odwagi i otrzymaliśmy oryginalny, bardzo grywalny produkt

Space Siege nie jest może grą długą – w 20 godzin da się ją bez pośpiechu przejść – ani też specjalnie trudną, ale ma to „coś", sprawiające, iż miło spędza się przy niej czas. A przecież właśnie tego oczekujemy od takich produkcji – odprężenia dla szarych komórek i odreagowania po ciężkim dniu...

ZAPOMNIJ O ZIEMI

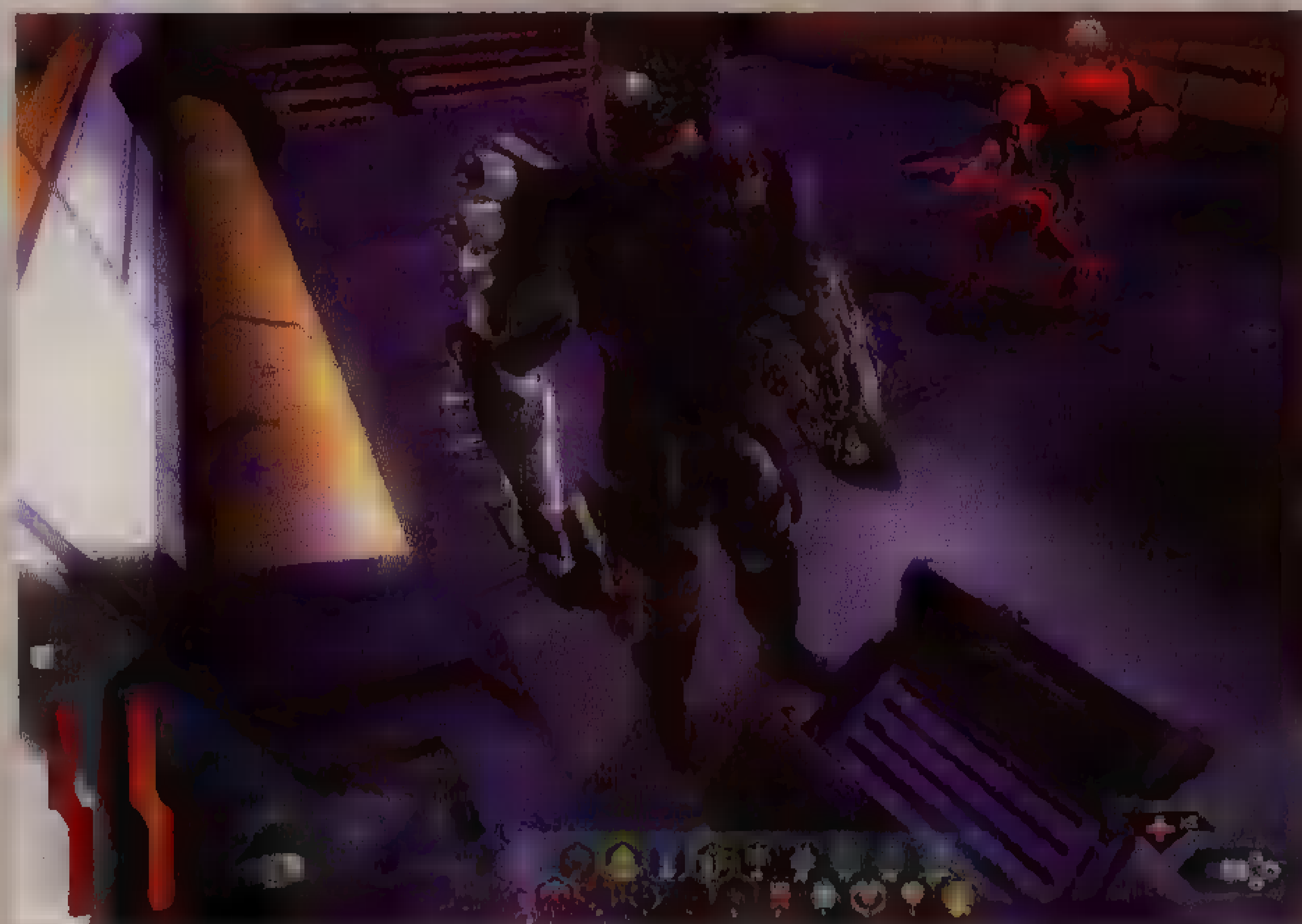
Nawiązanie fabuły jest dosyć proste. W ładnie zrealizowanym filmowym intro (służącym też po części jako tło dla menu) dowiadujemy się, jaką cenę zapłaciła ludzkość za sięgnięcie ku gwiazdom. Napotkaliśmy Obcych, którzy, miast chlebem i solą, powitali nas blasterem i szponem. Kerakowie, zwani też potocznie Krabami, nie poprzestali na pogonieniu nam kota, w krótkim czasie zaparkowali swoją potężną flotę na orbicie Ziemi. Przeciwko olbrzymim siłom stanęły trzy ogromne... statki kolonizacyjne. Przetrwał tylko jeden, ISCS Armstrong. Tak się składa, że na jego pokładzie znalazł się wojskowy specjalista od robotyki, niejaki Seth Walker. To właśnie w jego buty wskakujemy podczas rozgrywki. Roboty mamy sporo, bo do kadłuba przyczepiła się olbrzymia jednostka desantowa wroga, wszędzie po pokładzie uganiają się więc uzbrojeni po zęby Obcy. Zaczyna się wielkie sprzątanie, zakończone ucieczką z pola bitwy nad zniszczoną atakiem orbitalnym Ziemią.

Dalej jest tylko gorzej – po trudnym do określenia czasie Seth budzi się w zniszczonej sekcji hibernacyjnej, na statku plądrowanym przez Obcych i oszalałych scyborgizowanych ludzi. Co się wydarzyło podczas – prawdopodobnie kilkutygodniowego – lotu? Cóż, AI statku, zwane Pilotem, nie udziela zadowalających odpowiedzi. Seth musi więc poszukać informacji na własną rękę, uzbrojony z początku jedynie w magnetoostrze, broń do walki w zwarciu.

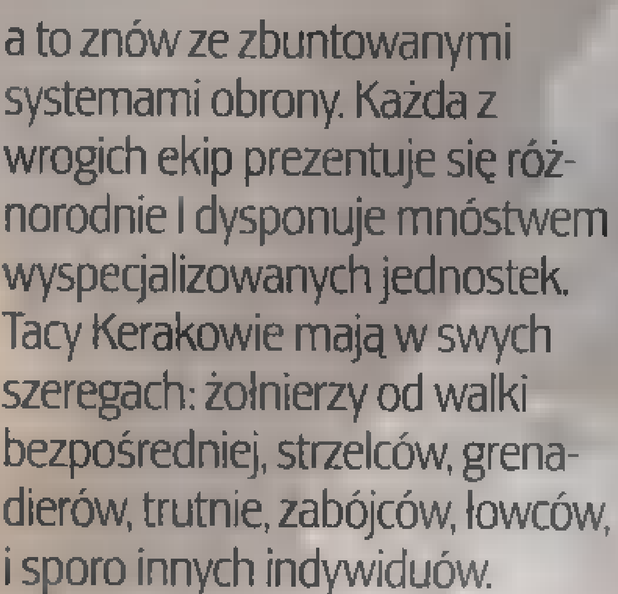


KILOMETRY POKŁADU

ISCS Armstrong jest gigantyczną konstrukcją – w sumie to uzbrojony statek kolonizacyjny, który miał za zadanie przewozić wielką liczbę ludzi. Fakt, że stanowi jedyną arenę walk w grze, nie oznacza więc monotonii. Sekcje są zróżnicowane, nie ma zatem problemu w postaci nudy wiejącej z map. Odwiedzamy kwatery załogi, centra medyczne, hibernatoria, ogrody hydroponiczne, maszynownie, ładownie... jest tego więcej, ale nie ma sensu wszystkiego zdradzać. Gdziekolwiek nie wleziemy, czekają na nas wrogowie. Autorzy, projektując liniowy przebieg kampanii, zadbali o płodozmian dla naszego bohatera. Raz tłuczemy się z Kerakami, raz z cyborgami,



„SPACE SIEGE NIE JEST GRĄ DŁUGĄ ANI TEŻ SPECJALNIE TRUDNĄ, ALE MIŁO SPĘDZA SIĘ PRZY NIEJ CZAS"



CHRIS TAYLOR – TWÓRCA HITÓW

Space Siege została stworzona w studiu Gas Powered Games, założonym przez Kanadyjczyka Chrisa Taylora. Co prawda akurat w tej produkcji osobiście partycypował niewiele, ale użyczył jej swojego nazwiska, więc warto przybliżyć jego sylwetkę. Choć nie wykreował imponującej ilości tytułów, Chris Taylor ma wyrobioną markę w branży. Gry przez niego tworzone spotykają się bowiem z dobrym przyjęciem zarówno graczy, jak i dziennikarzy. Cóż takiego ma ów twórca na koncie?

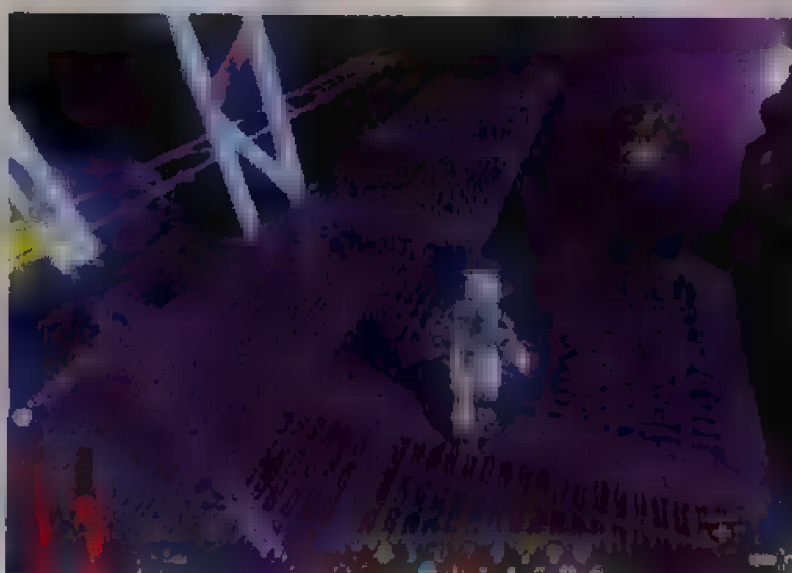


Total Annihilation, Supreme Commander – kultowa gra RTS i jej nieco mniej udany sequel. Gigantyczna skala walk, jakiej nikomu innemu nie udało się osiągnąć i bardzo duży poziom złożoności! [illegible] Total Annihilation dorobiła się [illegible] bezkompromisowych fanów [illegible]



Seria Dungeon Siege – dla wielu osób jedyny poważny pretendent do tronu Diablo. Czyli tytułu najlepszej gry hack&slash. Produkcje te wyróżniały się tym, iż dysponowaliśmy drużyną, a nie pojedynczym herosem. W kolejnej [illegible] – Chris Taylor [illegible]

a to znów ze zbuntowanymi systemami obrony. Każda z wrogich ekip prezentuje się różnorodnie i dysponuje mnóstwem wyspecjalizowanych jednostek. Tacy Kerakowie mają w swych szeregach: żołnierzy od walki bezpośredniej, strzelców, grenadierów, trutnie, zabójców, łowców, i sporo innych indywiduów.



Po Armstrongu poruszamy się zarówno z buta, windami, jak i przy pomocy wewnętrznego systemu transportu. W pewnym momencie wychodzimy też w skafandrze na zewnątrz kadłuba. Najcenniejsze dla naszej postaci okazują się punkty medyczne – tam uzupełniana jest żywotność i energia. Dodatkowo znajdują się w owych miejscach stoły do majsterkowania, pozwalające ulepszyć wyposażenie. Tam również dokonuje się automatyczny zapis – w ostatnim odwiedzonym punkcie owego typu zaczynamy grę po załadowaniu (czyli po porażce także).

ARSENAŁ ADAMA SŁODOWEGO

Inaczej niż w wielu grach hack&slash nie mamy w Space Siege okna plecaczka, w którym nosilibyśmy tonę wziątek. Istnieje tylko jeden pancerz, można korzystać z pomocy jednego robota, a liczba broni i miejsca, gdzie się ona znajduje, określone są na sztywno. Dodatkowe zabawki – jak granaty czy sondy bojowe – przypisane zostały jako zdolności specjalne o ilości użyć równej liczbie znalezionych sztuk. Nie znaczy to, że nie ma czego zbierać na polu bitwy. Po każdej walce i w wyniku niszczenia wielu obiektów znajdujemy części mechaniczne, za pomocą których potencjalnie ulepszymy nasze zabawki. Każdej giwerze, jak też megnetoostrzu, pancerzowi i robotowi bojowemu, wspierającemu bohatera w walce, przypisano szereg stopniowanych rozwinięć. Dla broni mamy opcję zwiększania obrażeń, szybkości ataku, szansy na trafienie krytyczne i mnożnik obrażeń z owym trafieniem związanych. Pancerz oferuje ochronę konwencjonalną i dotyczącą elektryczności oraz ognia. Pozwala również zwiększać obrażenia w walce (wspomaganie siły), a także przy użyciu gadżetów technologicznych (wspomaganie inteligencji). Musi co jest nieźle zintegrowany z organizmem wojaka, bo dopala też żywotność... Co pewną ilość wykupionych ulepszeń zmienia się wygląd poddanego im sprzętu, więc w pewien sposób element „ubierania laleczki", właściwy grom h&s, też się pojawia.



Dochodzi do tego wszystkiego jeszcze cyborgizacja. Co jakiś czas mamy możliwość znalezienia i zamontowania sobie kolejnego implantu/protezy. Za każdą z tych operacji płacimy utratą człowieczeństwa (aż do 95% przy pełnym komplecie), ale nie wpływa to zbytnio na przebieg gry. Po prostu w drzewku umiejętności figuruje zdolność wymagająca 90% człowieczeństwa oraz kilka innych, dla których podstawę stanowi posiadanie konkretnego implantu. Dwie z możliwych do użycia broni są przeznaczone wyłącznie dla postaci odpowiednio scyborgizowanej. Tak czy inaczej, ów element mechaniki wygląda na pozostałość po większym projekcie, pewnie lepiej powiązanym z fabułą. Podobnie jak przebiegająca kilkunastokrotnie w naszym polu widzenia śmiejąca się dziewczynka. To coś w rodzaju ślepej uliczki w scenariuszu... chyba że jednak zapowiedź czegoś z następnej części.

ODCINEK PIERWSZY

Ewidentnie Space Siege to dopiero początek pewnej opowieści. Kończy się w miejscu, z którego wyraźnie widać sygnał kolejnej odsłony. Inna sprawa, że niby mamy dwa alternatywne zakończenia, które zmieniają sytuację wyjściową (rodzaj decyzji moralnej). Znajdując się już przy tym temacie, warto zaznaczyć, iż owa dwoistość zakończenia w ogóle nie wpływa na to, jakie mapy przemierzymy potem i jakich przeciwników klepać będziemy. Ot, wchodzimy w te same miejsca, lecz z nieco innymi zadaniami, i walczymy z dokładnie tymi samymi wrogami, służącymi innej niż nasza sprawie. Różni się jedynie filmik końcowy, a to jakby nieco za mało... O drzewkach umiejętności nie ma sensu się rozpisywać, bo mamy je dwa (do tego skromne), postać jedna i ta sama, nie uświadczymy wyższych poziomów trudności do odblokowania – słowem: za każdym razem dostajemy ten sam, ograniczony zestaw. Jak zostało wspomniane, gra jest raczej prosta, problemy może sprawić co najwyżej finalny boss. Rozgrywkę sieciową przygotowano solidnie (wraz z treningiem jednoosobowym), ale brak różnorodnych postaci nie obiecuje długiej zabawy. Ot, taka sympatyczna przekąska z miłą fabułą i nastrojową oprawą dźwiękową. Tylko tyle i aż tyle.

■ **LUCAS THE GREAT**

„EWIDENTNIE TO DOPIERO POCZĄTEK PEWNEJ OPOWIEŚCI"



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Dynamiczna akcja
- ⊖ Drobne problemy z kamerą

GRAFIKA
- ⊕ Widowiskowe efekty w walce
- ⊖ Nie stwierdzono

DŹWIĘK
- ⊕ Ogólny wysoki poziom
- ⊖ Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Możliwość gry sieciowej
- ⊖ Jeden typ postaci

OGÓLNIE Trochę to za łatwe i za krótkie, [illegible] w sumie bardzo [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

WALL-E

Gry na podstawie filmów dla dzieci są zazwyczaj lepsze od „egranizacji" kinowych hitów dla starszych widzów

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt

PRODUCENT
Heavy Iron Studios

WYDAWCA
THQ

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
79,90 zł

INTERNET
wall-e.playthq.com

WYMAGANIA
PIV 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

ONLINE
Nie

DETALE

- 2 grywalne postacie
- 27 poziomów
- 31 filmików
- 9 mini gier

Jednak Wall-E stanowi niechlubny wyjątek od powyższej reguły. To o tyle zaskakujące, że za recenzowanym tytułem stoją programiści mający w swoim dorobku wyłącznie „filmowe" gry, a wśród nich naprawdę niezłe i wybijające się ponad przeciętność Ratatuj oraz Iniemamocni.

CZY ANDROIDY ŚNIĄ...

Niniejszy tytuł, podobnie jak kinowy przebój, kierowany jest do młodszych odbiorców. Gra bazuje na historii pokazanej w filmie, dlatego przed jej odpaleniem lepiej wybrać się do kina (odwrotna kolejność znacząco umniejszy przyjemność płynącą z seansu). Wirtualna opowieść o przygodach ostatniego robota na Ziemi została zamknięta w konwencji zręcznościówki. Skakanie po platformach oraz rozwiązywanie prościutkich zagadek przeplata się z etapami wyścigowymi lub wstawkami typu „celowniczek". Oprócz tego rozbijamy skrzynie albo szukamy zaginionych artefaktów, czyli rzeczy codziennego użytku z XXI wieku. Za zdobyte w ten sposób punkty odblokujemy kody bądź zobaczymy dołączone do gry bonusy. W sumie dostajemy dość standardową rozgrywkę z wyjątkowo opieszałymi przeciwnikami. To zaś znacząco obniża poziom trudności zabawy, co predestynuje grę dla najmłodszych użytkowników komputerów. Wall-E sprawdzi się również jako tytuł dla całej rodziny. W dodatkowe mini gry rodzice mogą bawić się ze swoimi pociechami (nawet do czterech osób naraz w trybie podzielonego ekranu). Wracając do rozgrywki, niedostateczne wykorzystanie fajnych zdolności głównego bohatera, a także zubożony wątek współpracy z innymi robotami pozostawiają niedosyt. Poza tym w porównaniu z wizualnie dopieszczonym filmem gra wypada wyjątkowo blado. Znajdziemy tu sporo nijakich, wiejących pustką, niedopracowanych lokacji. Etapy, w których akcja toczy się na zdewastowanej Ziemi, są najzwyczajniej brzydkie. Choć po opuszczeniu planety sytuacja ulega poprawie, wciąż nie jest dobrze. Równie kiepsko prezentują się przerywniki filmowe, których mamy tu całkiem dużo i na domiar złego nie można ich przewijać. Poziom trzyma jedynie wzięta z kinowego pierwowzoru muzyka.

Wall-E wydaje się grą niedokończoną. Najwyraźniej twórcom zabrakło czasu, by rozwinąć oraz dopracować niektóre pomysły. Dlatego ten tytuł zadowoli jedynie małe dzieci, które – zafascynowane możliwością sterowania sympatycznym robotem z filmu – nie zwrócą uwagi, że w gruncie rzeczy powtarzają te same czynności w niezbyt atrakcyjnych dekoracjach. ■ **PAMP**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Dodatkowe mini gierki, Wall-E ma fajne zdolności...
− ...które można było lepiej wykorzystać

GRAFIKA
+ Animacje postaci
− Niedopracowane plansze oraz przerywniki filmowe

DŹWIĘK
+ Filmowa muzyka...
− ...przeniesiona do gry w zbyt małym stopniu

ŻYWOTNOŚĆ
+ Mini gry oraz artefakty do zdobycia
− Teoretycznie aż 27 leveli, do skończenia w 5 minut

OGÓLNIE Podniosłem ocenę o pół gwiazdki ze względu na niski poziom trudności, gra nadaje się nawet dla najmłodszych dzieci



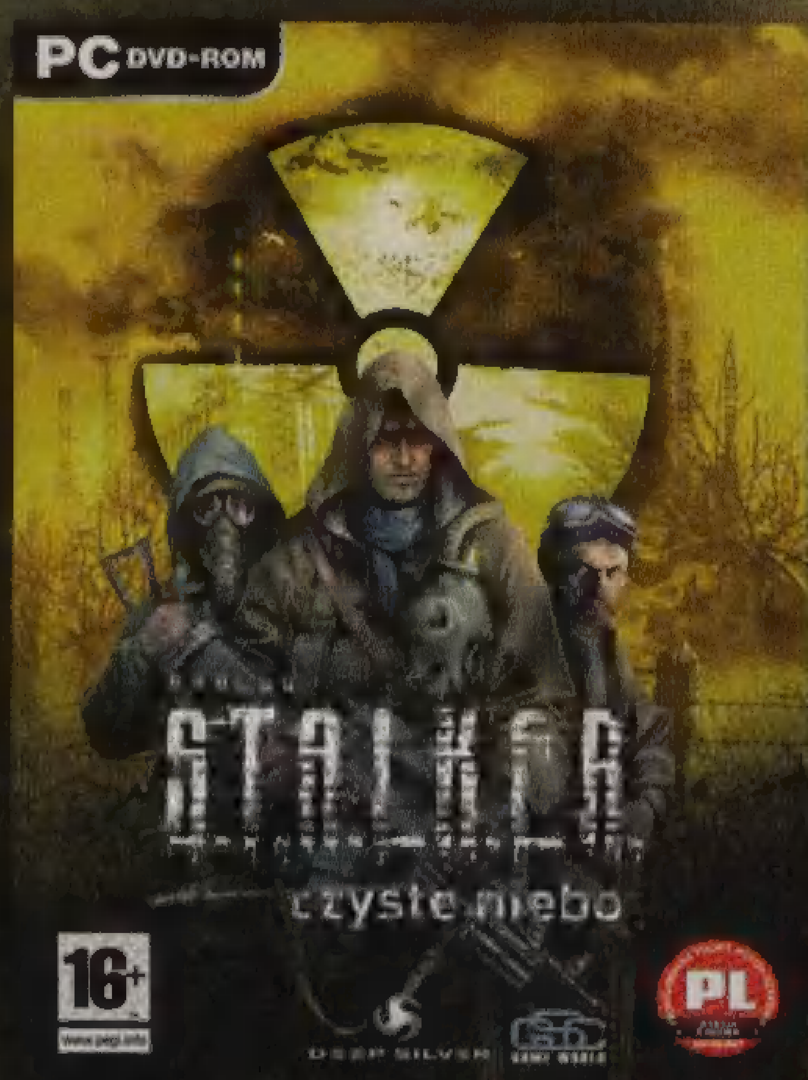
KONKURS

PROLOG

S.T.A.L.K.E.R. czyste niebo

Zadanie:
Czy S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo wykorzystuje DX10?

Do wygrania:
15 sztuk gry S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo!



http:// www.stalker-game.com

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA JUŻ JEST

WARHAMMER: MARK OF CHAOS – BATTLE MARCH

Bywa, że gra, która twórcom średnio wyszła, dzięki dodatkowi nabiera kolorów. Zdarza się tak, gdy programiści czynią wszystko, by naprawić swe błędy. Ekipa z Black Hole do takich maniaków jednak nie należy...

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland

PRODUCENT
Black Hole Entertainment

WYDAWCA
Deep Silver

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
49,90 zł

INTERNET
www.markofchaos.com

WYMAGANIA
PIV 2,4 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 128 MB, Warhammer: Moch

ONLINE
Tak

Trudno doprawdy pojąć, jakiej odwagi trzeba, by wypuścić na rynek coś, co jest jawną drwiną z graczy i ze składanych im obietnic. Temat ten poruszony został w recenzji „podstawki". Półtora roku to dość długi okres, ale gdy jest się tak odważnym, można w tym czasie ignorować wszelkie uwagi graczy. Dlatego ponownie otrzymaliśmy produkt niedopracowany, irytujący i... wciągający ze względu na magię świata Warhammera. To połączenie wywołuje frustrację, zwłaszcza że fani siostrzanego Warhammera 40.000 są od kilku lat rozpieszczani przez studio Relic.

MARSZ DLA CIERPLIWYCH

Nowa kampania dla pojedynczego gracza to pokaz niekompetencji programistów. W dalszym ciągu każde załadownie/odładowanie mapy taktycznej zajmuje od półtorej do kilku minut, nawet na sprzęcie, na którym bez problemu hula Crysis. Jeśli dodamy do tego dwie pozornie pozytywne cechy – większe mapy i podkręcony poziom trudności – łatwo zrozumieć, że wylądowaliśmy w piekle. Albowiem gra owa nie przewiduje zapisu w czasie bitwy taktycznej, a to oznacza, że przez bitą godzinę nie wolno wyłączyć aplikacji. Inna sprawa, że koszmarnie długie czasy ładowania skutecznie zniechęcają do ponownego przechodzenia misji z myślą o minimalizacji strat. Dzięki temu mało kto się przekona, jak sztywno oskryptowane są scenariusze...

W dalszym ciągu mamy do czynienia z niefunkcjonalną mapą strategiczną (opcje wyboru zdarzają się raz na każdy akt kampanii) i totalnie nieprzydatną fazą wstępnego rozmieszczania wojsk. Kamera jak zawodziła, tak zawodzi, zwłaszcza podczas oblężeń zamków. Silnika graficznego nie podrasowano, mimo że już w czasie premiery „podstawki" zaskakiwał małymi możliwościami w stosunku do wymagań.



Ogólnie ów tytułowy Marsz Bojowy dziwnie przypomina przejazd polskimi kolejami – dłuży się i c
chwila trzeba znosić długotrwałe, nieuzasadnione
przerwy w podróży.

„PONOWNIE OTRZYMALIŚMY PRODUKT NIEDOPRACOWANY, IRYTUJĄCY I... WCIĄGAJĄCY ZE WZGLĘDU NA MAGIĘ ŚWIATA WARHAMMERA"

DETALE

- 2 nowe frakcje
- 1 nowa kampania
- 2 godziny oglądania loading screenów





ZIELONO I MROCZNIE

Ponownie na pochwałę zasługuje sposób przedstawienia ras Warhammera – w miarę wiernie oddano specyfikę modeli z bitewniaka. Trudno co prawda pojąć, dlaczego w dalszym ciągu po dodaniu do oddziału chorążego, muzyka czy czempiona nie widzimy ich potem na mapach taktycznych. Czy naprawdę tak trudno zaprojektować dodatkowe modele, nawet



gdy ma się na to półtora roku? W ramach uatrakcyjniania nowej kampanii dorzucono dwie zacne frakcje. Po pierwsze, nastawionych na absolutny wygrzew zielonoskórych, czyli orków i gobliny. Po drugie, pojawili się mroczni i festyniarscy pobratymcy elfów z Ulthuan – czyli Dark Elfy z Naggaroth. Klimat zachowano głównie dzięki udanemu udźwiękowieniu. Słuchając wypowiedzi goblińskiego szamana, można ciężko się potłuc, spadając z krzesła na podłogę, lub nabawić się przepukliny od niekontrolowanych ataków śmiechu.

Sama kampania okazuje się bardzo nierówna. Świetnie zaplanowane scenariusze przeplatają się z przykładami skrajnej indolencji twórczej. Dajmy na to: misja z łapaniem niewolników – specjalna jednostka musi stale przebywać koło jeńców, inaczej uciekną oni... z powrotem do miejsca, gdzie zostali schwytani, i tam poczekają na powrót oprawców. Albo pokaz mocy scenarzystów, opierający się na „materializacji" dwóch tuzinów ogromnych dział w miejscach niedostępnych dla naszych wojsk i pozostawienie wylotów z mapy, którymi nie da się uciec, bo inaczej przewiduje fabuła.

Mamy jeszcze nowy tryb online, w którym walczymy o dominację nad Starym Światem i... no, to już koniec. Ogólnie więc po prostu sprzedano nam po raz drugi ten sam niestrawny gulasz, przygotowany na bazie świetnego, krwistego mięsa ze stajni Games Workshop. ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Świat Warhammera robi swoje
- – Makabryczne czasy ładowania misji

GRAFIKA
- + Ładnie oddane figurki
- – Silnik z demobilu

DŹWIĘK
- + Rewelacyjne teksty jednostek
- – Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- + Kolejne frakcje do zabawy w sieci...
- – ... jeśli ktoś ma do tego zdrowie

OGÓLNIE Jeśli ktoś nie sprzedał dotąd „podstawki" na Allegro, może kupić...

